GAMES PEOPLE PLAY







ألاعيب يلعبها البشر



سيكولوجية العلاقات الإنسانية







مكتبة | 836
سُر مَن قرأ

ألاعيب يلعبها البشر



إدارة التوزيع

00201150636428

لمراسلة الدار:

email:P.bookjuice@yahoo.com

Web-site: www.aseeralkotb.com

- العنوان الأصلي: games people play
- العنوان العربي: ألاعيب يلعبها البشر
- طُبِع بواسطة: Grove Press, inc
- طُبِع بواسطة: جروف بريس

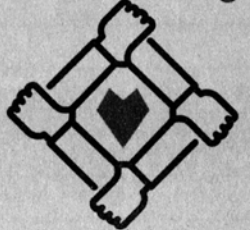
- المترجمة: إسراء جاد
- تدقيق لغوي: نهال جمال
- تنسيق داخلي: معتز حسنين علي
- الطبعة الأولى: نوفمبر/ 2021م
- رقم الإيداع: 2021/23805م
- الترقيم الدولي: 978-977-6902-70-1

GAMES PEOPLE PLAY



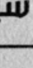
إريك بيرن

ألاعيب يلعبها البشر



سيكولوجية العلاقات الإنسانية







المحتويات

إهداء

إلى ذلك الشخص المتلاعب الذي أصبحَت الألعاب جزءًا منه لا ينفصل...

شكر وتقدير

لأستاذي دكتور أحمد أحمد ضبيع، الذي لولاه لما تعرفت على الكتاب وما فهمته، وشكرًا على جهوده لتعليمنا أشياء كثيرة دون انتظار المقابل.

ملاحظات مهمة

من هو إريك بيرن؟

هو مؤسس نظرية تحليل المعاملات، وهي طريقة من طرق تفسير التصرفات الإنسانية، وكتابه (ألاعيب يلعبها البشر) هو أكثر الكتب مبيعًا سنة 1964، وحتى الآن بيعَ أكثر من خمسة ملايين نسخة.

قسَّم فرويد حالات الذات أو الأنا إلى: الأنا العليا، والأنا، والهو.

بينما قسَّم إريك بيرن الذات إلى: الأب، والبالغ، والطفل. وتُكتَب في الإنجليزية بحروف كبيرة للتمييز بينها وبين كلمة الأب أو البالغ أو الطفل كأشخاص وليس كحالة من حالات الذات، وهنا في العربية سنضعهم بين علامات تنصيص للتمييز.

وحدة قياس المعاملات هي الضربة، أو بالإنجليزية strock، ومن يدرس الطب يعرف أن strock تشير إلى السكتة الدماغية، ولكن ليس هذا بالطبع المعنى الذي قصده إريك بيرن، ولكنه قصد الضربات كلاعبَي التنس عندما يتبادلان الضربات لاستمرار اللعبة، فهكذا هي المعاملات؛ نتبادل الضربات لتستمر المعاملة. وفي الطب نعرف أن من يُصاب بالجلطات يموت جزءٌ من مخه أو الحبل الشوكي، أما في المعاملات نقول إذا لم تتلقَ الضربات فسيضمر حبلك الشوكي، ولا أظن أنني بحاجة إلى أن أُذكِّرك ثانيةً بأن الضربة تُرجِمَت من كلمة strock. وهذه المقولة كناية عن أنه إذا لم تتفاعل مع المجتمع، ستخسر كثيرًا.

التمهيد

صُمِّم هذا الكتاب في المقام الأول ليكون تكملة لكتابي (تحليل المعاملات في العلاج النفسي)، ولكن خُطِّط له بحيث يمكن قراءته وفهمه بشكل مستقل، حيث لُخِّصَت النظرية اللازمة لتحليل وفهم الألعاب بشكل واضح في الجزء الأول. الجزء الثاني يحتوي على وصف للألعاب الفردية. أما الجزء الثالث فيحتوي على مواد إكلينيكية ونظرية جديدة، والتي بالإضافة إلى الموارد القديمة تجعل من الممكن إلى حد ما أن نفهم ما يعنيه أن يكون الشخص خاليًا من الألعاب.

هذه الخلفية الإضافية المطلوبة أُشير إليها في الكتاب السابق، وسيلاحظ قارئ كلا الكتابين أنه بالإضافة إلى التقدم في الجانب النظري، حدثت بعض التغيرات الطفيفة في المصطلحات ووجهة النظر، استنادًا إلى مزيد من التفكير والقراءة والمواد الإكلينيكية الجديدة. وقد أُشير إلى الحاجة إلى مثل هذا الكتاب من قِبَل الطلبات المهتمة من طلاب وجمهور المحاضرات لقوائم الألعاب.

ولا بد من تقديم الشكر بشكل عام لهؤلاء الطلاب والجمهور، ولا سيما العديد من المرضى الذين عرضوا الألعاب أو أشاروا إليها أو قدموا ألعابًا جديدة، ولا سيما الآنسة «باربرا رونفيلد» لأفكارها العديدة حول فن ومعنى الإمتاع، وللسيد «ميلفن بويس»، والسيد «جوزيف كونكانون»، والدكتور «فرانكلين إرنست»، والدكتور «كينيث إيفرتس»، والدكتور «غوردن غريتر»، والسيدة «فرانسيس ماتسون»، والدكتور «راي بونيد» -من بين آخرين لأجل اكتشافهم المستقبل أو تأكيد أهمية العديد من الألعاب.

السيد «كلود شتاينر» المدير السابق للبحوث في حلقات سان فرانسيسكو الدراسية للطب النفسي الاجتماعي، ويعمل حاليًا في قسم علم النفس في

جامعة متشيغان؛ يستحق إشادة خاصة لأمرين: أجرى التجارب الأولى التي أكدت العديد من النقاط النظرية المطروحة هنا، ونتيجة هذه التجارب ساعدت بشكل كبير في توضيح طبيعة الاستقلال والحميمية.

كما نتوجه بالشكر للآنسة «فيولا ليت» أمينة صندوق الحلقات الدراسية، والسيدة «ماري ويليامز» سكرتيرتي الشخصية؛ على مساعدتهما المستمرة، و«آن غاريت» على مساعدتهما في قراءة الدليل.

علم المعاني:

للإيجاز؛ توصف الألعاب بشكل أساسي من وجهة نظر الذكور، إلا إذا كانت اللعبة أنثوية بشكل واضح، وبالتالي فإن اللاعب الرئيسي يُسمى «هو» ولكن دون تحيز، لأن نفس الحالة -ما لم يُذكر خلاف ذلك- يمكن إيجازها بسهولة بـ «هي» مع مراعاة ما يقتضيه اختلاف الحال. أما إذا كان دور المرأة يختلف بشكل كبير عن دور الرجل، فإنه يُتعامَل معها بشكل منفصل.

المفردات ووجهة النظر المقدمة في المقام الأول تهم الطبيب النفسي، ولكن أعضاء المهن الأخرى قد يجدون هذا الكتاب مثيرًا للاهتمام.

يجب التمييز بوضوح بين تحليل الألعاب المستخدَم رياضيًّا والمستخدَم في المعاملات، على الرغم من أن بعض المصطلحات المستخدَمة في النص رياضية مثل «المكسب». للاطلاع على استعراض مفصَّل للنظرية الرياضية للألعاب انظر الألعاب والقرارات بواسطة D.R.Luce / H.Raiffa

المراجع:

1. Berne, E. *Transactional Analysis in Psychotherapy.* Grove Press,Inc., New York, 1961.
2. Luce, R. D., and Railfa, H. Games (7 *Decisions.* John Wiley and Sons, Inc., New York, 1957).

مقدمة

1. التواصل الاجتماعي:

يمكن تلخيص نظرية التواصل الاجتماعي التي تم إيجازها بشكل مطول في تحليل المعاملات على النحو التالي:

وجد «سبيتز» أن الأطفال الذين حُرِموا من أن يُحمَلوا لفترة طويلة يميلون إلى الانحدار بصورة متدهورة لا رجعة فيها، ويكونون عرضة للاستسلام في النهاية لمرض متداخل. في الواقع هذا ما يسمى بالحرمان العاطفي، ويمكن أن تكون له نتيجة قاتلة. تشير هذه الملاحظات إلى فكرة الجوع إلى المثيرات، وتشير إلى أن أكثر أشكال المثيرات الحسية تفضيلًا هي تلك التي توفرها العلاقة الجسدية الحميمية، وهي نتيجة لا يصعب تصديقها على أساس التجربة اليومية.

ونجد ظاهرة متجانسة في البالغين الذين يتعرضون للحرمان الحسي، تجريبيًّا مثل هذا الحرمان قد يؤدي إلى ذهان موقت، أو على الأقل قد يؤدي إلى اضطرابات عقلية مؤقتة. في الماضي لوحظ أن الحرمان الحسي والاجتماعي له آثار مماثلة على الأفراد المحكوم عليهم بالسجن الانفرادي لفترات طويلة. والواقع أن الحبس الانفرادي هو إحدى العقوبات الأكثر ترويعًا حتى في رأي السجناء الذين تعرضوا للتعذيب الجسدي. والآن هو إجراء سيئ السمعة للحث على الخضوع السياسي. وعلى العكس من ذلك، فإن أفضل الأسلحة المعروفة ضد الامتثال السياسي هي المنظمات الاجتماعية.

على الجانب البيولوجي، من المحتمل أن يؤدي الحرمان العاطفي أو الحسي إلى إحداث أو تشجيع التغيرات البيولوجية، فإذا لم يُنشَّط الجهاز التنشيطي الشبكي لجذع المخ «RAS» بشكل كافٍ، قد يتبع هذا تدمير الخلايا العصبية، على الأقل بشكل غير مباشر. قد يكون هذا التأثير ناتجًا عن سوء

التغذية، ولكن سوء التغذية في حد ذاته قد يكون ناتجًا عن البله، كما هو الحال مع الرضع الذين يعانون سوء التغذية، وبالتالي يمكن افتراض وجود سلسلة بيولوجية نتيجة الحرمان العاطفي والحسي بسبب البله تؤدي إلى تغيرات مدمرة وإلى الموت. وبهذا المعنى فإن الجوع إلى المؤثرات له نفس العلاقة ببقاء الكائن الحي مثل الجوع إلى الطعام.

في الواقع ليس فقط من الناحية البيولوجية، ولكن أيضًا من الناحية النفسية والاجتماعية، فالجوع إلى المثيرات في نواحٍ كثيرة يوازي الجوع إلى الغذاء. تُستخدَم مصطلحات مثل سوء التغذية، والشبع، والتذوق، والزهد، وفنون الطهي، والطهي الجيد، في مجال الإحساس.

الإفراط في الأكل له ما يوازيه من الإفراط في المثيرات. وفي كلٍّ من المجالين وفي ظل الظروف العادية حيث تتوفر الإمدادات الكافية وتصبح قائمة الطعام المتنوعة ممكنة، فإن الخيارات ستتأثر إلى حد كبير بخصوصيات الفرد. ومن الممكن أن يكون بعض أو العديد من هذه الخصوصيات محددًا دستوريًّا، ولكن هذا لا صلة له بالمشكلات المطروحة هنا.

يهتم الطب النفسي الاجتماعي في هذه المسألة بما يحدث بعد انفصال الرضيع عن أمه في المسار الطبيعي للنمو. ويمكن تلخيص ما قيل حتى الآن كما يقول العامة: «إذا لم تُصَب بالضربات سيذبل حبلك الشوكي»، وبالتالي بعد انتهاء فترة العلاقة الحميمية الوثيقة مع الأم، يواجه الفرد معضلة اختيار أحد طريقين لتحديد مصيره وبقائه على قيد الحياة. أحد هذين الطريقين هو القوى النفسية والاجتماعية والبيولوجية التي تقف في طريق استمرار العلاقة البدنية الحميمية بأسلوب الطفل الرضيع، والطريق الآخر هو السعي الدائم لتحقيقها.

تحت معظم الظروف سيساوم ويتعلم التعامل بأشكال أكثر دهاءً ورمزية من حمله، فحتى أقل إيماءة قد تخدم الغرض إلى حد ما، على الرغم من أن رغبته الأصلية في الاتصال الجسدي قد تظل بلا إخماد.

ويمكن تسمية هذه العملية من المساومة بعبارات مختلفة مثل التصعيد، ولكن مهما كان اسمه، فإن النتيجة هي تحول جزئي لجوع الطفل إلى المؤثرات إلى شيء يمكن تسميته الجوع إلى الإدراك، ومع تزايد تعقيدات

التسوية يصبح كل شخص فرديًا أكثر فأكثر في سعيه إلى الاعتراف به، وهذه التفاوتات هي التي تضفي التنوع على العلاقات الاجتماعية، والتي تحدد مصير الفرد. فقد يحتاج ممثل الأفلام إلى مئات الضربات كل أسبوع من معجبين مجهولين وغير متميزين لمنع حبله الشوكي من الذبول، في حين قد يتمكن العالم من الحفاظ على صحته البدنية والعقلية بضربة واحدة كل عام من سيد موقر.

يمكن استخدام مصطلح الضربة كمصطلح عام للاتصال الجسدي الحميمي، فقد يتخذ أشكالًا مختلفة. بعض الناس يقومون -حرفيًا- بضرب رضيع، والبعض الآخر يعانقه أو يربت عليه، في حين يقرصه البعض بطريقة هزلية أو يحركه بطرف الإصبع. كل هذا لديه نظرية في المحادثة، بحيث يبدو أن المرء قد يتنبأ كيف يمكن للفرد أن يتعامل مع الطفل من خلال الاستماع إليه وهو يتحدث. وبتوسيع المعنى يمكن استخدام «الضربة» للدلالة على أي فعل ينطوي على الاعتراف بوجود شخص آخر. وبالتالي يمكن استخدام الضربة كوحدة أساسية للنشاط الاجتماعي. تبادل الضربات يشكِّل معاملة، والتي هي وحدة التواصل الاجتماعي.

فيما يتعلق بنظرية الألعاب، المبدأ الذي يظهر هنا هو أن أي اتصال اجتماعي مهما كان، له ميزة بيولوجية عن عدم وجود اتصال على الإطلاق، وقد أُثبِتَ ذلك تجريبيًا على حالة الفئران من خلال بعض التجارب الرائعة من قبل «س. ليفين»، والتي لم يتأثر فيها فقط التطور الجسدي والعقلي والعاطفي، ولكن أيضًا الكيمياء الحيوية للدماغ، وحتى مقاومة سرطان الدم تأثر بشكل إيجابي بالتعامل معها، وكانت السمة البارزة أن التعامل بلطف والصدمات الكهربائية المؤلمة كانت فعالة بنفس القدر في تعزيز صحة الحيوانات. وهذا التصديق على ما ذُكِر بالأعلى يشجعنا على المضي قدمًا بثقة أكبر إلى الفرع التالي.

2. هيكلة الوقت:

من المسلم به أن التعامل مع الرضَّع وما يعادله رمزيًا في البالغين والإدراك – له قيمة مهمة للبقاء على قيد الحياة. السؤال هو، ماذا بعد ذلك؟ كل يوم ماذا يمكن للناس أن يفعلوا بعد أن يتبادلوا التحيات، سواء كانت التحية عبارة عن «مرحبًا» جماعية، أو طقس شرقي يطول لعدة ساعات. بعد الجوع إلى المثيرات والجوع إلى الإدراك يأتي الجوع إلى الهيكلة. المشكلة الدائمة للمراهقين هي ماذا ستقول لها/له بعد ذلك؟ وبالنسبة إلى كثير من الناس إلى جانب المراهقين، لا شيء مزعج أكثر من الفجوة التي تحدث في أثناء التجمعات، فترة من الوقت الصامت غير المنظم حيث لا يمكن لأحد من الحاضرين أن يفكر في شيء أكثر تشويقًا من «ألا تعتقد أن الجدران عمودية؟»

المشكلة الأبدية للإنسان هي كيفية تنظيم ساعات يقظته، وبهذا المعنى الوجودي تتمثل وظيفة جميع أشكال الحياة الاجتماعية في تقديم المساعدة المتبادلة لهذا المشروع.

يمكن أن يُطلَق على الجانب التنفيذي لهيكلة الوقت اسم البرمجة، وله ثلاثة جوانب: مادية، واجتماعية، وفردية. الطريقة الأكثر شيوعًا والأكثر توافقًا وراحة وأكثر منفعة في هيكلة الوقت، هي من خلال مشروع مصمم للتعامل مع الواقع الخارجي، وهو ما يُعرَف باسم العمل، ويسمى هذا المشروع من الناحية التقنية «نشاطًا»، حيث إن اسم العمل غير مناسب لأن النظرية العامة للطب النفسي الاجتماعي يجب أن تدرك أن التواصل الاجتماعي هو أيضًا شكل من أشكال العمل.

تنشأ البرمجة من التقلبات التي تُواجَه في التعامل مع الواقع الخارجي، وهي تحظى بالاهتمام هنا لأن الأنشطة تُعَد قالبًا للضربات والإدراك وغير ذلك من أشكال الاتصال الاجتماعي الأكثر تعقيدًا.

البرمجة المادية ليست مشكلة اجتماعية في المقام الأول، ففي جوهرها تقوم على معالجة البيانات. يعتمد نشاط بناء قارب على سلسلة طويلة من القياسات وتقدير الاحتمالات. ويجب أن يخضع أي تبادل اجتماعي لهذا من أجل المضي قدمًا في البناء.

تؤدي البرمجة الاجتماعية إلى الطقوس التقليدية وشبه الطقوس التبادلية، والمعيار الرئيسي لذلك هو القبول المحلي الذي يُسمى شعبيًا «الأخلاق الحميدة»، ويقوم الآباء في جميع أنحاء العالم بتعليم أطفالهم السلوكيات التي تعرفهم ما يلائمهم من طقوس التحية والأكل والتودد والمغازلة والحداد وكذلك كيفية متابعة المحادثات الموضوعية بقيود وتعزيزات مناسبة. القيود والتعزيزات الحكيمة أو الدبلوماسية بعضها عالمي وبعضها محلي. فالتجشؤ في أثناء الأكل أو السؤال عن زوجة رجل آخر تشجعها أو تحرمها التقاليد المحلية للأجداد، والواقع أن هناك درجة عالية من الارتباط العكسي بين هذه المعاملات الخاصة، فليس من الحكمة عادة في المناطق التي يتجشأ فيها الأشخاص عند تناول الطعام أن يسألوا عن نساء العائلة، وفي المناطق المسموح فيها أن يسأل المرء عن نساء العائلة ليس من الحكمة أن يتجشأ في أثناء الطعام. عادة ما تسبق الطقوس الرسمية المحادثات الموضوعية والتي تشبه الطقوس، ويمكن تمييز الأخيرة من خلال تسميتها بالتسلية.

عندما يصبح الناس أكثر تعارفًا يأتي المزيد والمزيد من البرمجة الفردية، بحيث تبدأ «الوقائع» في الحدوث وتبدو هذه الوقائع ظاهريًا شيئًا عارضًا، ويمكن أن تصنفها الأطراف المعنية على هذا النحو، ولكن التمحيص الدقيق يكشف أنها تميل إلى اتباع أنماط محددة يمكن تصنيفها، وأن تسلسل الأحداث محصور بقواعد ولوائح غير معلَنة.

تظل هذه اللوائح كامنة ما دامت المواهب أو الأعمال العدائية قد استمرت وفقًا لقواعد اللعبة، ولكنها تصبح واضحة إذا أُجري تحرك غير قانوني، يؤدي إلى صرخة رمزية أو لفظة أو صرخة قانونية عنيفة. فهذا التسلسل على عكس التسالي؛ يعتمد على الفرد أكثر من البرامج الاجتماعية. الحياة الأسرية والحياة الزوجية وكذلك الحياة في المنظمات من مختلف الأنواع قد تكون عامًا بعد عام مؤسسة على الاختلافات من نفس اللعبة.

والقول بأن الجزء الأكبر من النشاط الاجتماعي يتكون من ممارسة الألعاب لا يعني بالضرورة أنها في الغالب «ممتعة» أو أن الأطراف لا تشارك بجدية في العلاقة، فعلى الجانب الآخر قد لا يكون «لعب» كرة القدم وغيرها من الألعاب الرياضية غير ممتع على الإطلاق. وقد يكون اللاعبون شرسين بشكل

صعب. وتتقاسم هذه الألعاب مع المقامرة وغيرها من أشكال اللعب إمكانية أن تكون خطيرة للغاية، بل ومميتة في بعض الأحيان. من ناحية أخرى بعض المؤلفين -على سبيل المثال الكاتب «هيزينجا»- يدرج تحت اللعب أشياء خطيرة مثل ولائم أكل لحوم البشر. ومن ثم فإن وصف السلوك المأسوي مثل الانتحار أو إدمان الكحول والمخدرات أو الإجرام أو انفصام الشخصية بأنه لعبة، ليس تصرفًا غير مسؤول أو مصطنعًا أو همجيًا. إن السمة الأساسية للعب الإنساني ليست أن المشاعر زائفة، بل أنها خاضعة للتنظيم. يُكشَف عن هذا عندما تُفرَض عقوبات على عرض عاطفي غير قانوني. وقد يكون اللعب خطيرًا إلى حد التجهم أو خطيرًا إلى حد القتل، ولكن العقوبات الاجتماعية لا تكون خطيرة إلا إذا خولِفَت القواعد.

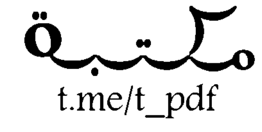
التسالي والألعاب هي بدائل المعيشة الحقيقية الحميمية. ويمكن بسبب هذا عدُّها ارتباطات أولية وليست اتحادات، ولهذا السبب في وصفها بأنها أشكال مؤثرة من اللعب. تبدأ الحميمية عندما تصبح البرمجة الفردية «الغريزية عادة» أكثر قوة، ويبدأ كل من وضع الأنماط الاجتماعية والقيود والدوافع الخفية في التلاشي. إنها الإجابة الوحيدة المرضية تمامًا للجوع إلى المثيرات والإدراك والهيكلة. النموذج الأولي له هو فعل المحبة للتكاثر.

الجوع إلى هيكلة الوقت له نفس قيمة الجوع إلى المؤثرات والجوع إلى الإدراك للبقاء على قيد الحياة. إن الجوع إلى التحفيز والإدراك يعبِّران عن الحاجة إلى تجنب المجاعة الحسية والعاطفية، وكلاهما يؤدي إلى تدهور بيولوجي. تعبِّر عملية الجوع إلى هيكلة الوقت عن الحاجة إلى تجنب الملل. وقد أشار «كيركغارد لو» إلى الشرور التي تنتج عن الوقت غير المنظم. وإذا استمر الملل لأي فترة من الوقت يصبح مصحوبًا بجفاف عاطفي ويمكن أن يكون له نفس عواقب الجفاف المادي.

يمكن للفرد المنعزل هيكلة الوقت بطريقتين: النشاط والخيال. يمكن للفرد أن يبقى منعزلًا حتى في حضور الآخرين. عندما يكون الشخص عضوًا في تجمع اجتماعي من شخصين أو أكثر هناك عدة خيارات لإعادة هيكلة الوقت، من حيث التعقيد، هذه هي: 1) الطقوس. 2) التسلية. 3) الألعاب. 4) العلاقات الحميمية. 5) النشاطات، التي تمثل قالبًا لأي من هؤلاء.

هدف كل عضو في التجمع هو الحصول على أكبر قدر ممكن من الرضا من خلال معاملاته مع الآخرين، وكلما كان الوصول إليه أيسر، ازداد شعوره بالاكتفاء. معظم برمجة العمليات الاجتماعية تلقائية، وبما أن بعض الشعور بالرضا يُحصَل عليه من هذه البرمجة، والتي قد تكون مدمرة للذات، لذا يصعب أن نطلق عليها المعنى المعتاد لكلمة «الرضا»، فمن الأفضل الاستعاضة عنها بعبارة أخرى مثل «المكاسب» أو «المزايا».

مزايا التواصل الاجتماعي حول التوازن الجسدي والنفسي، وهي مرتبطة بالعوامل التالية:



1. تخفيف التوتر.
2. تجنب الحالات المؤذية.
3. الحصول على الضربات.
4. الحفاظ على التوازن القائم.

وقد تم التحقق من جميع هذه البنود ومناقشتها بتفصيل كبير من قِبَل علماء وظائف الأعضاء وعلماء النفس والمحللين النفسيين.

ويمكن ترجمة ذلك بلغة الطب النفسي الاجتماعي كالآتي:

1. المزايا الداخلية الأولية.
2. المزايا الخارجية الأولية.
3. المزايا الثانوية.
4. المزايا الوجودية.

الثلاثة الأولى توازي المكاسب من المرض التي وصفها فرويد: مكاسب «البارانويا» الداخلية، والخارجية، والمكسب من المرض.

أظهرت التجربة أنه من الأكثر فائدة وتنويرًا التحقيق في المعاملات الاجتماعية من وجهة نظر المزايا المكتسبة بدلًا من التعامل معها على أنها عمليات دفاعية.

في المقام الأول أفضل دفاع هو عدم الدخول في أي معاملات على الإطلاق.
لا يغطي مفهوم «الدفاعات» سوى جزء من الفئتين الأوليين من المزايا، وتفقد الباقي من الفئتين الأوليين مع الفئتين الثالثة والرابعة من وجهة النظر تلك.

المراجع:

1. Berne, E. *Transactional Analysis in Psychotherapy.* Grove Press, Inc., New York, 1961.
2. Spitz, R. "Hospitalism: Genesis of Psychiatric Conditions in Early Childhood." *Psychoanalytic Study of the Child.* I: 53-74, 1945.
3. Belbenoit, Rene. *Dry Guillotine.* E. P. Dutton & Company, New York, 1938.
4. Seaton, G. J. *Isle* of *the Damned.* Popular Library, New York, 1952.
5. Kinkead, E. *In Every War But One.* W. W. Norton & Company, New York, 1959.
6. French, J. D. "The Reticular Formation." *Scientipc American. 196:* 54-60, May, 1957.
7. The "colloquialisms" used are those evolved in the course of time at the San Francisco Social Psychiatry Seminars.
8. Levine, S. "Stimulation in Infancy." *Scientipc American.* 202: 80-86, May, 1960.

--. "Infantile Experience and Resistance to Physiological Stress." *Science.* 126: 405, August 30, 1957.

9. Huizinga, J. *Homo Ludens.* Beacon Press, Boston, 1955.
10. Kierkegaard, S. *A Kierkegaard Anthology,* ed. R. Bretall. Princeton University Press, Princeton, 1947, pp. 22 £f.

11. Freud, S. "General Remarks on Hysterical Attacks." *Collected Papers,* Hogarth Press, London, 1933, II, p. 102.

--. "Analysis of a Case of Hysteria." *Ibid.* III, p. 54.

12. Berne, E. *The Structure and Dynamics of Organizations and Groups.*]. B. Lippincott Company, Philadelphia and Montreal, 1963. (See especially Chapters II and 12.)



الجزء الأول

تحليل الألعاب

الفصل الأول

التحليل الهيكلي

بملاحظة النشاط الاجتماعي المستمر والأكثر شيوعًا في نوع معين من جلسات العلاج النفسي الجماعي، يبدو أنه من وقت لآخر يظهر على الناس تغيرات واضحة في وضعية جلوسهم ووجهات نظرهم وأصواتهم ومفرداتهم وفي جوانب أخرى سلوكية.

هذه الجوانب السلوكية غالبًا ما تكون مصحوبة بتغيير في المشاعر. فبعض الأشخاص لديهم نمط معين من التصرفات والذي يكون مصاحبًا لحالة من حالات العقل[1] بينما نمط آخر من التصرفات يكون مصاحبًا لنوع آخر من الانطباع النفسي، وغالبًا ما يكون غير متماشٍ مع الموقف الأول. هذه التغيرات والاختلافات غالبًا ما تكون نابعة من فكرة حالات الذات أو الأنا.

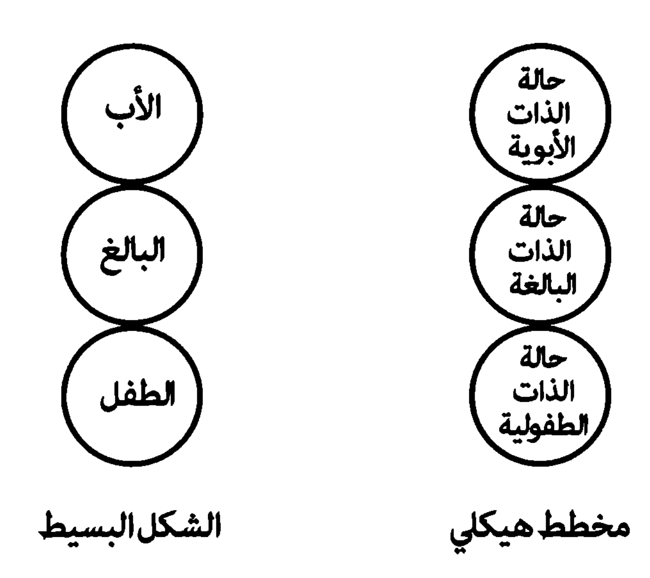
بلغة تقنية يمكن وصف حالات الذات ظاهريًا بأنها نظام متناغم من المشاعر، بينما عمليًا هي نظام متناغم من التصرفات، وبشكل عملي أكثر، هي مجموعة من المشاعر مصاحبة لمجموعة من التصرفات، يبدو أن كل شخص لديه صور محددة من حالات الأنا، والتي ليست أدوارًا ولكنها حقائق نفسية.

هذه الصور يمكن أن تخزَّن في الفئات التالية: 1/حالات الأنا التي تشبه شخصية الأب. 2/حالات الأنا التي توجه ناحية التقييم الموضوعي للحقائق. 3/حالات الأنا والتي تعبر عن الآثار القديمة التي اكتسبناها منذ الطفولة وما زالت موجودة حية بداخلنا حتى الآن، وهذا يُسمى علميًّا وبالترتيب: (1) extrapsychic (2) neopsychic (3) archaeopsychic

---

(1) حالات العقل: العقل العاطفي، والعقل المنطقي، والعقل الحكيم.

أما بين العامة يتم تسميتهم بـ «الأب» «البالغ» «الطفل» بالترتيب، وهذه المصطلحات البسيطة يمكن استخدامها في جميع المناقشات ما عدا بعض المناقشات الرسمية.



شكل رقم (1)

ومن ثم فإن كل فرد في المجتمع في كل لحظة يظهر حالة من حالات الذات « الأب – البالغ – الطفل»، وكل شخص يمكنه التحول من حالة لأخرى بدرجات متفاوتة من الاستعداد. هذه الملاحظات يمكن أن ترتقي إلى بيانات تشخيصية مؤكدة، فـ «الأب» يعني أنك في حالة العقل التي تشبه فيها أحد والديك أو تستجيب للأشياء كما كان يفعل هو بنفس الوضعية والإيماءات والمفردات والمشاعر، إلخ.

أما «البالغ» فهو عندما تقوم بتقييم موضوعي ومستقل للموقف وفي حالات عمليات التفكير أو حل المشكلات التي تتلقاها أو الاستنتاجات التي تصل إليها دون وجود أحكام مسبقة.

أما حالة «الطفل»، فالطريقة أو القصد من رد فعلك هي نفسها كما لو كنت طفلًا صغيرًا.

الآثار المترتبة على ذلك:

1. إن كل شخص لديه والدان أو آباء بديلون يحمل من خلالهم مجموعة من حالات الذات، وبالتالي يتم استنساخ حالة الذات لهؤلاء «الآباء» لأنه يقوم باستقبالهم، ولهذا يتم تنشيط حالة الذات للآباء في ظروف معينة. نقول بالأسلوب العامي: «إن كل فرد يحمل والديه بداخله»، أما علميًّا نقول: «extropsychic function»

2. إن كل فرد (بما فيهم الأطفال والمتأخرون عقليًّا ومرضى الفصام) قادر على التجهيز الموضوعي للبيانات إذا ما تم تنشيط حالة العقل المناسبة. نقول بالأسلوب العامي: «كل شخص لديه شخص بالغ بداخله»، وعلميًّا: «neopsychic»functioning»

3. إن كل شخص كان أصغر سنًّا مما هو عليه الآن، ولهذا فهو يحمل بداخله آثارًا ثابتة من سنواته الأولى، والتي ستنشط تحت ظروف معينة. نقول بالأسلوب العامي: «إن كل فرد لديه طفل بداخله»، وعلميًّا نقول: «archaeopsychic «functioning

وعند هذه النقطة من المناسب رسم الشكل 1 والذي يُدعى رسمًا تخطيطيًّا. والذي يمثل من وجهة النظر الحالية رسمًا تخطيطيًّا للشخصية الكاملة لأي فرد. وهو يتضمن حالات الذات «الأب – البالغ - الطفل».

الثلاث حالات معزولون بحرص بعضهم عن بعض لأنهم مختلفون ومتناقضون إلى حد كبير. المسافات بينهم في البداية ربما لا تبدو واضحة للملاحظ، لكن مع الوقت تصبح لافتة ومثيرة للإعجاب لأي شخص يتحمل عناء التشخيص الهيكلي. ولهذا أصبح من المناسب عندما نريد مناداة الأشخاص الحقيقيين أن نقول: أب، بالغ، طفل، بينما عندما نقصد حالات الذات سنقول: الأب، البالغ، الطفل «مكتوبة بأحرف كبيرة باللغة الإنجليزية» (انظر ملاحظات مهمة).

قبل أن نترك موضوع التحليل الهيكلي، هناك بعض التعقيدات يجب أن تُذكَر:

1. لا نستخدم كلمة طفولي في التحليل الهيكلي، لأن لها علاقة ضمنية قوية بعدم الرغبة مع وجود شيء يجب التخلص منه أو إيقافه على

الفور. أما مصطلح (مثل الطفل) يُستخدَم في توصيف « الطفل»، لأنه بيولوجي أكثر وغير متحيز.

في حقيقة الأمر، «الطفل» في كثير من الأحيان يكون أكثر شيء ذي قيمة في الشخصية، ويمنح حياة الفرد ما يعطيه طفل حقيقي لحياة العائلة، فهو يمنح السحر والسعادة والإبداع. إذا كان « الطفل» داخل الفرد مرتبكًا وغير صحي، فالعواقب ستكون مؤسفة، ويجب أن نفعل شيئًا حيال ذلك.

2. نفس الشيء في استخدام كلمة ناضج وغير ناضج. في هذا النظام لا يوجد مثل هذه التعبيرات: «شخص غير ناضج»، هناك فقط أناس «الطفل» بداخلهم يتصرف بشكل غير مناسب وغير فعال، ولكن كل إنسان بداخله هذا «البالغ» الكامل والمنظم بشكل جيد والذي يحتاج فقط إلى أن يتم الكشف عنه أو تنشيطه. وعلى العكس الشخص الذي يدعى ناضجًا هو الشخص الذي يستطيع جعل «البالغ» في مركز القيادة معظم الوقت. ولكن «الطفل» بداخلهم سيأخذ دوره أحيانًا، وربما ينتج عنه نتائج مقلقة.

3. يجب أن نلاحظ أن «الأب» يظهر في صورتين، صورة مباشرة وصورة غير مباشرة: عندما تكون حالة الذات النشطة وعندما يكون عاملًا مؤثرًا. فعندما يكون نشطًا بشكل مباشر، الشخص سيستجيب كما كان سيفعل أحد والديه؛ «افعل كما أفعل»، أما عندما يكون تأثيره غير مباشر فإنه يستجيب بالطريقة التي يريدونه أن يستجيب بها؛ «لا تفعل ما أفعل ولكن افعل ما أقول». في المثال الأول يصبح واحدًا منهم. أما في المثال الثاني فهو يكيف نفسه ليلبي طلباتهم.

4. الطفل أيضًا يظهر في صورتين: الطفل المتأقلم والطفل الفطري. الطفل المتأقلم هو الشخص الذي يعدل من سلوكه تحت تأثير «الأب»، إنه يتصرف كما يريد منه أبوه أو أمه عن طريق الإطراء عليه أو يؤقلم نفسه عن طريق الأنين والانسحاب. ولهذا يمكن أن نقول إن تأثير «الأب» هو المسبب والطفل المتأقلم هو الاستجابة.

الطفل الفطري يكون عفوي التعبير، فتراه متمردًا ومبدعًا على سبيل المثال. وتأكيدًا على التحليل الهيكلي في حالات السكر الشديد غالبًا ما يتوقف

الأب عن العمل أولًا، ولهذا فإن «الطفل المتأقلم» يتحرر من تأثير «الأب»، وهذا ينتج عنه الانتقال إلى حالة «الطفل الفطري».

نادرًا ما يكون ضروري من أجل تحليل فعال للألعاب أن تذهب أبعد مما تم ذكره بالأعلى، حيث تم وضع بنية الشخصية في الحسبان.

حالات الذات هي ظاهرة فسيولوجية طبيعية. المخ البشري هو عضو منظم للحياة النفسية نتائجه منظمة ومخزنة في هيئة حالات الذات. هناك بالفعل دليل مادي على هذا في بعض نتائج بحث بنفيلد[1] وشركائه. هناك أيضًا نظام تصنيف آخر على مستويات مختلفة مثل ذاكرة الحقائق، ولكن الصورة الطبيعية للخبرة نفسها هي التحول بين حالات العقل. كل نوع من حالات الذات لديه القيمة الحيوية الخاصة به للإنسان.

نجد في «الطفل» الحدس القائم والإبداع والسعي المستمر والاستمتاع، أما «البالغ» فهو مهم من أجل البقاء، فهو يعالج المعلومات ويحسب الاحتمالات الضرورية للتعامل بفاعلية مع العالم الخارجي. إنه أيضًا قد يعاني نوعًا من الانتكاسات والرغبات. فعبور طريق سريع على سبيل المثال يتطلب معالجة سلسلة معقدة من بيانات السرعة، وأخذ القرار يبقى معلقًا حتى يشير الحسبان إلى درجة عالية من الاحتمالية للوصول إلى الجانب الآخر بأمان. وهناك مهمة أخرى تقع على عاتق «البالغ»، ألا وهي محاولة تنظيم نشاطات «الأب» و «الطفل» ومحاولة التوفيق بينهم بموضوعية.

«الأب» لديه وظيفتان أساسيتان، الأولى تمكن الفرد من أن يمثل دور الأب بفاعلية لطفل حقيقي، وهذا يتيح البقاء للجنس البشري. وقيمة ذلك الجانب أنه يرينا حقيقة مهمة في أثناء تنشئة الأطفال، هي أن الأشخاص اليتامى في طفولتهم يعانون أكثر من الأشخاص الذين ولدوا في بيوت غير مفككة حتى البلوغ.

الوظيفة الثانية أنه يجعل العديد من الاستجابات أوتوماتيكية، والتي توفر قدرًا كبيرًا من الوقت والطاقة. فهناك العديد من الأشياء التي تحدث لأن هذه هي الطريقة التي تُصنع بها، وهذا يحرر «البالغ» من ضرورة القيام بعدد

---

(1) بنفيلد: ويلدر بنفيلد هو رائد جراحة الأعصاب، وسَّع أساليب وتقنيات جراحة المخ، بما في ذلك تعيين وظائف مناطق مختلفة من الدماغ.

غير محدود من القرارات قليلة الشأن. وبهذا يتيح نفسه لمواضيع أكثر أهمية، تاركًا الأمور الروتينية لـ «الأب».

ولهذا فإن الجوانب الثلاث للشخصية لديها قيمة كبيرة من أجل البقاء والحياة، وعندما يختل واحد منهم فإن التوازن الصحي الذي يحلل ويعيد تنظيم الأشياء هو الآخر يختل. وبطريقة أخرى فإن كل واحد منهم «الأب – البالغ - الطفل» له نفس القدر من الاحترام والمكانة المشروعة في الحياة المتكاملة والمنتجة.

المراجع:

1. Penfield, W. "Memory Mechanisms." *Archives of Neurology & Psychiatry.* 67: 178-198,1952.

2. Penfield, W. & Jasper, H. *Epilepsy and the Functional Anatomy of the Human Brain.* Little, Brown & Company, Boston, 1954. Chap. XI.

3. Berne, E. "The Psychodynamics of Intuition." *Psychiatric Quarterly.* 36: 294-300, 1962

الفصل الثاني

تحليل المعاملات

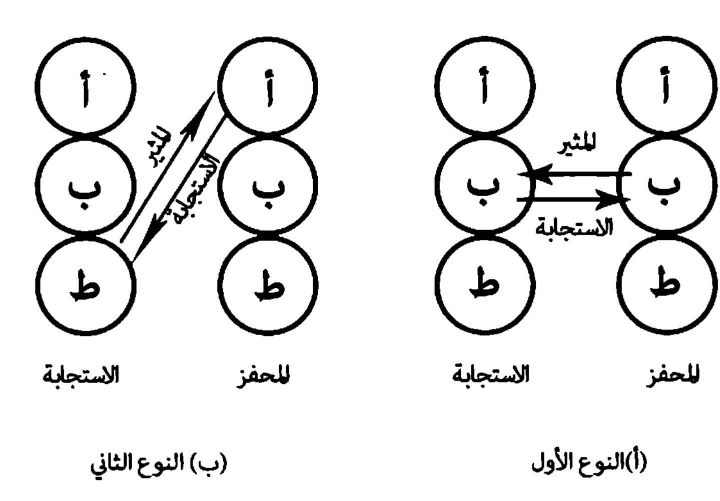
وحدة التواصل الاجتماعي تسمى معاملة. ولو أن هناك اثنين أو أكثر يواجهون بعضهم بعضًا في المجتمع، عاجلًا أم آجِلًا سيتحدث أحدهم أو سيعطي مؤشرًا على الاعتراف بوجود آخرين. هذا ما يسمى **محفز المعاملة،** وعندها سيقوم شخص آخر برد فعل استجابة لهذا المحفز وهو ما يسمى بـ **استجابة المعاملة.**

تحليل المعاملات البسيط يهتم بمعرفة أي حالة من حالات الأنا هي التي نفذت «محفز المعاملة»، وأي حالة نفذت «استجابة المعاملة». أبسط المعاملات هي التي يكون فيها المحفز والاستجابة نابعَين من حالة «البالغ» للأفراد المنفذين للمعاملة.

أما ثاني أبسط المعاملات هي التي تتم بين حالة «الطفل» و «الأب»، مثل الطفل المحموم الذي يطلب كوبًا من الماء فتناوله الأم إياه.

كلتا المعاملتين مكملتان بعضهما لبعض، لأن الاستجابة متناسبة ومتوقعة، وتتبع الترتيب الطبيعي للعلاقات الإنسانية الصحية. الأولى تسمى معاملة تكميلية «النوع الأول» والتي يمثلها الشكل 2أ، أما الثانية فتسمى المعاملة التكميلية «النوع الثاني» والتي يمثلها الشكل 2ب.

(معاملة تكاملية)



شكل رقم (2)

إن المعاملات تبدو سلسلة ما دامت كل استجابة يقابلها محفز. فالقاعدة الأولى في التواصل، أن التواصل سيكون سلسًا ما دام أنه تكاملي، ونتيجة هذا يمكن أن يستمر التواصل إلى أجل غير مسمى. هذه القاعدة لا علاقة لها بطبيعة ومحتوى المعاملات، بل إنه يعتمد كليةً على اتجاه الأسهم، وما دامت المعاملة تكاملية فإن القاعدة ليس لها علاقة إذا كانت بين شخصين مندمجين في الثرثرة النقدية (حالة «الأب» إلى «الأب»)، أو يحلان مشكلة (حالة «البالغ» إلى «البالغ»)، أو يلعبان معًا (حالة «الطفل» إلى «الطفل»).

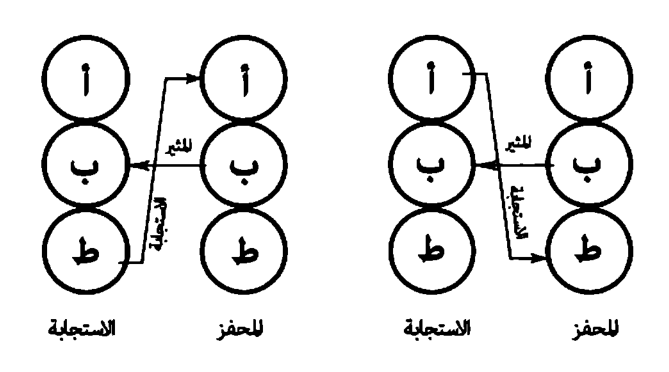
القاعدة العكسية تقول إن التواصل يختل عندما تحدث معاملة متقاطعة، فأشهر التعاملات التبادلية التي تسبب معظم المشكلات الاجتماعية في العالم سواء في الزواج أو الحب أو الصداقة أو العمل هي معاملة متقاطعة «النوع الأول»، والتي سنمثل عنها بالشكل 3أ. وهذا النوع من المعاملات هو محل الاهتمام الرئيسي للمعالجين النفسيين كما يمكن تصنيفه عن طريق التحليل النفسي لرد فعل طرح المشاعر الكلاسيكي[1].

(1) طرح المشاعر: هي نظرية في علم النفس التحليلي ويحدث فيها أن العميل يطرح مشاعره تجاه شخص آخر على المعالج الخاص به.

عندما يكون المحفز نابعًا من حالة «البالغ» على سبيل المثال (علينا أن نعرف لماذا تشرب كثيرًا مؤخرًا) أو (هل تعرف أين أزرار قميصي؟) فإن الرد المناسب يكون نابعًا من حالة «البالغ» أيضًا، فالرد على السؤال الأول يكون مثلًا (ربما علينا أن نعرف فعلًا، فأنا حقًّا أريد معرفة السبب)، والرد على السؤال الآخر (على المكتب). أما إذا كانت الإجابة ستشعل النيران مثل (أنت دائم الانتقاد لي مثل أبي تمامًا) أو (أنت دائمًا تلومني على كل شيء)، فهاتان الإجابتان تمثلان حالة «الطفل» إلى «الأب»، ورسم المعاملة يوضح أن الأسهم تتقاطع.

في هذه الحالة مشكلة «البالغ» بالنسبة إلى الشرب أو أزرار القميص ستظل معلقة حتى يتم إعادة ترتيب الأسهم. هذا قد يأخذ عدة شهور في حالة الشرب إلى عدة ثوانٍ في حالة أزرار القميص. إما بجعل المحفز يستجيب كـ «الأب» مكملًا للمستجيب الذي نشط حالة «الطفل» بدلًا من «البالغ»، أو أن المستجيب يتعامل كـ «البالغ» بدلًا من «الطفل».

عكس النوع الأول من المعاملات المتقاطعة تم توضيحه في الرسم 3ب.



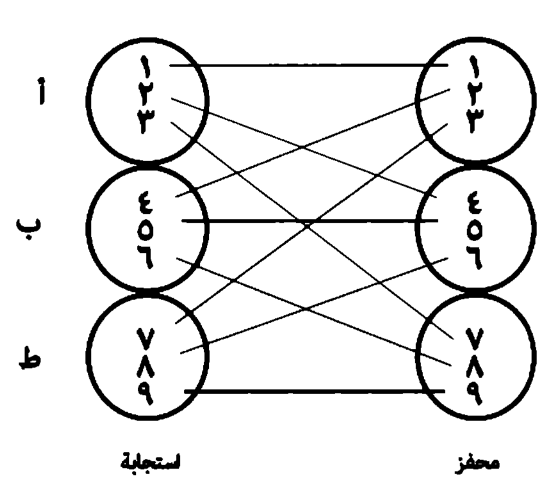
(ب) النوع الثاني (أ)النوع الأول

(معاملة متقاطعة)

شكل رقم (3)

هذا النوع من تحول رد الفعل المضاد لطرح المشاعر مألوف لدى المعالجين النفسيين، حيث إن المريض يقوم بعمل ملاحظة كـ «البالغ»،

والمعالج يعكس اتجاه الأسهم بالاستجابة كـ «الأب» ناحية «الطفل». هذا هو النوع الثاني من المعاملات المتقاطعة مثلًا في الحياة اليومية (هل تعرف أين أزرار قميصي؟) يمكن أن تثير الرد التالي (لماذا لا تحافظ على أشيائك؟ أنت لم تعد طفلًا بعد الآن).



رسم تخططي للعلاقات

شكل رقم (4)

الرسم التوضيحي للعلاقات في الشكل رقم 4 يوضح 9 اتجاهات للأسهم محتملة للتفاعلات الاجتماعية بين المحفز والمستجيب، والتي لديها بعض الخصائص الهندسية المثيرة للاهتمام.

العلاقات التكاملية البسيطة غالبًا ما تحدث في علاقات العمل أو العلاقات الاجتماعية السطحية. في الحقيقة العلاقات السطحية يمكن أن تقتصر على العلاقات التكاملية البسيطة، مثل العلاقات التي تحدث في النشاطات والطقوس وأوقات التسلية، أما الأكثر تعقيدًا هي المعاملات الخفية والتي تضمن نشاطًا أكثر من اثنتين من حالات الذات بالتزامن، وهذا النوع هو أساس الألاعيب.

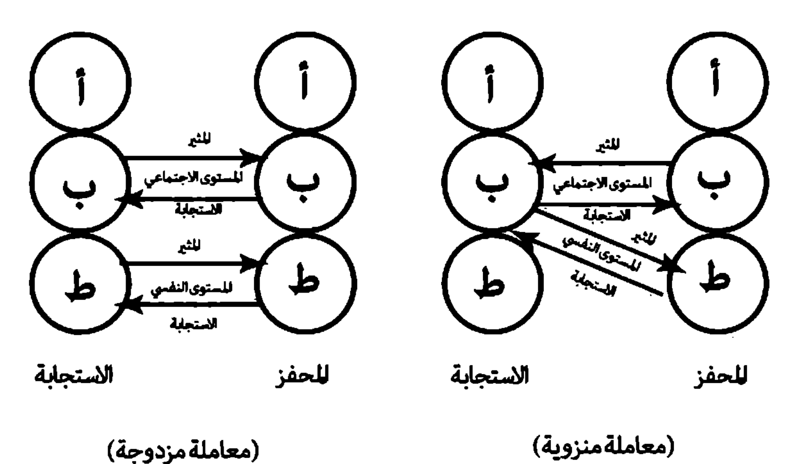
رجل المبيعات بالتحديد معتاد على **المعاملات المنزوية** والتي تتضمن ثلاث حالات من الذات، وهنا نعرض مثالًا أحمق ولكنه «دراماتيكي» للعبة المبيعات:

رجل المبيعات: هذا الشيء أفضل ولكنكِ لا تستطيعين دفع ثمنه.

ربة المنزل: سآخذ هذا الشيء.

تحليل معاملات هذا النوع تم توضيحه بالرسم رقم 5أ. رجل المبيعات في حالة «البالغ» قال حقيقتين: (إن هذا الشيء أفضل)، والأخرى: (إنكِ لا تقدرين على ثمنه). على المستوى الظاهري أو الاجتماعي هذا الكلام موجَّه إلى حالة «البالغ» بداخل ربة المنزل، والذي سيجيب بـ: (أنت على حق)، ولكن السهم الخفي أو النفسي موجه بواسطة «البالغ» المدرب جيدًا لرجل المبيعات تجاه «الطفل» بداخل ربة المنزل، والبرهان على صحة الحكم يتم عن طريق «الطفل»، فيجيب: (بغض النظر عن التبعات المادية سأظهر لهذا الشخص المتغطرس أنني جيدة كفاية كباقي زبائنه)، وفي كلتا الحالتين المعاملة تكاملية، حيث إن ردها مقبول كقيمة ظاهرية لـ «البالغ» على أنه عقد شرائي.

المعاملات الخفية المزدوجة تتضمن أربع حالات للذات، وهذا كثيرًا ما نراه في ألاعيب المغازلة.



شكل رقم (5)

راعي الأبقار: تعالَي وانظري إلى فروع الشجرة.

السائحة: أنا أحب فروع الأشجار منذ أن كنت طفلة صغيرة.

كما يوضح الشكل 5 ب على المستوى الاجتماعي أنه حديث بين «البالغين» على فروع الأشجار، ولكن على المستوى النفسي هو حديث بين «الأطفال»، على المستوى السطحي يبدو أن «البالغ» هو المبادر، ولكن كما هو الحال في معظم الألاعيب؛ النتيجة يحددها «الطفل»، وربما يتفاجأ المشاركون.

المعاملات[1] يمكن أن تكون تكاملية أو متقاطعة، والمعاملة المتقاطعة تُصنَّف إلى بسيطة وخفية، ومن ثم يمكن تصنيف العلاقة الخفية إلى منزوية أو مزدوجة.

---

(1) معاملة متقاطعة: لأن الأسهم تتقاطع.

معاملة منزوية: لأن الأسهم تصنع زاوية.

معاملة مزدوجة: لأن الأسهم تكون على مستويين.

الفصل الثالث

الطقوس والعمليات/الإجراءات

المعاملات غالبًا ما تحدث في تسلسل، هذا التسلسل ليس عشوائيًّا، ولكنه مبرمج، البرمجة قد تأتي من أحد هذه المصادر الثلاث: «الأب»، «البالغ»، «الطفل».

حيث إن التأقلم يحتاج إلى أن يكون «الطفل» محاطًا بـ «الأب» أو بـ «البالغين» حتى يتم اختبار كل المواقف الاجتماعية، فبرمجة «الطفل» من الأفضل لها أن تتم في مواقف من الخصوصية والحميمية، حيث إن الاختبارات الأولية تكون قد حدثت بالفعل.

أبسط صور للنشاطات الاجتماعية هي الطقوس والعمليات. بعض هذه الأشياء يكون عالميًّا وبعضها محلي. ولكنهم جميعًا يتم اكتسابهم عن طريق التعليم.

العملية/الإجراء: هو عبارة عن سلسلة من المعاملات التكميلية «البالغة» التي يتم توجيهها ناحية معالجة الواقع.

الواقع يتم تعرفيه أن لديه حدين: ثابت ومتحرك.

الواقع الثابت: يشمل كل الترتيبات الممكنة للمادة في الكون. الحساب على سبيل المثال يتكون من عبارات عن الواقع الثابت.

الواقع المتحرك يمكن أن يُعرف بأنه: إمكانية تفاعل جميع أنظمة الطاقة في الكون.

الكيمياء على سبيل المثال تتكون من عبارات عن الواقع المتحرك.

العمليات قائمة على إعداد المعلومات وتقدير الاحتمالات المتعلقة بمادة الواقع والوصول إلى أقصى تصور في التقنيات الاحترافية. قيادة الطائرة وإزالة الزائدة الدودية يعدون عمليات.

العلاج النفسي يعد عملية تقدَّر أنها تحت سيطرة حالة «البالغ» داخل المعالج وليست العملية التي يأخذ فيها «الأب» أو «الطفل» دور المنفذ، فبرمجة العمليات تُحدد بالتقييمات التي قام بها الفرد «البالغ». هناك اثنان من المتغيرات يستخدمان في تقييم العمليات، فالعملية يقال عنها إنها فعالة عندما يستخدم الفرد المعلومات المتاحة أفضل استخدام بالإضافة للخبرة المتاحة له بغض النظر عن أي نقص ربما يوجد في معرفته هذه. وهنا إذا تدخل «الأب» أو «الطفل» في إعداد المعلومات مع «البالغ»، فالعملية تصبح ملوثة وأقل فاعلية، فكفاءة العملية يتم الحكم عليها من خلال المعلومات الحقيقية.

وبالتالي فإن معيار الكفاءة معيار نفسي، أما معيار الفاعلية فمعيار مادي. مثلًا هناك طبيب مساعد من السكان الأصليين على جزيرة استوائية أصبح بارعًا في إزالة المياه البيضاء من العين، هو استخدم ما لديه من معلومات بكفاءة عالية ولكن بما أنه كان أقل علمًا من الطبيب الأوروبي فلم يكن على نفس المستوى من الفاعلية، ثم أفرط الطبيب الأوروبي في الشرب ولكن فاعليته لم تتأثر في البداية، ولكن في السنوات الأخيرة بدأت يداه تهتزان وعندها تفوق عليه مساعده، ليس فقط في الكفاءة ولكن أيضًا في الفاعلية.

يبدو من هذا المثال أن هذين المتغيرين يمكن تقييمهما بشكل أفضل عن طريق خبير في العملية المتضمنة. وتلخيصًا لما سبق يمكن القول إن الكفاءة هي معرفة الشخص بالشيء، أما الفاعلية فهي مسح للنتائج الحقيقية.

إذًا فمن وجهة النظر الحالية يمكن تعريف (الطقوس) على أنها سلسلة مكررة من معاملات تكميلية بسيطة مبرمجة عن طريق العوامل الاجتماعية الخارجية.

الطقوس غير الرسمية مثل الإجازات الاجتماعية قد تختلف في التفاصيل حسب المكان، ولكن البنية الأساسية واحدة. أما الطقوس الرسمية مثل تجمع القداس الروماني الكاثوليكي، فإنه يتيح اختيارات أقل في الاختلافات. شكل

الطقوس يحدَّد عن طريق العادات الأبوية، السلطة الأبوية الحديثة لديها نفس التأثير ولكن بشكل أقل استقرارًا في الأمور البسيطة، فبعض الطقوس الرسمية ذات الاهتمام التاريخي أو الأنثروبولوجي[1] الخاص يمر بمرحلتين:

1. المرحلة التي تتم فيها المعاملات تحت الوصاية الأبوية غير المرنة.
2. مرحلة الترخيص الأبوي، والتي يسمح فيها لـ «الطفل» بحرية أكثر أو أقل في ممارسة المعاملات، مما قد يؤدي إلى المجون.

العديد من الطقوس الرسمية بدأت ملوثة بشدة على الرغم من كفاءة الإجراءات/العمليات، ولكن بينما يمر الوقت وتتغير الأجواء المحيطة، فإنها تفقد صلاحيتها الإجرائية مع احتفاظها بفائدتها كأعمال إيمانية، ومن ناحية أخرى فإنها تمثل محاولة لتخفيف الشعور بالذنب أو السعي إلى المكافأة مع تلبية مطالب الوالدين التقليدية، فهي توفر طريقة آمنة ومطمئنة، وغالبًا ما تكون ممتعة في إعادة هيكلة الزمن.

تعد الطقوس غير الرسمية أكثر أهمية كمقدمة لتحليل الألعاب وواحدة من أكثر الأمثلة المفيدة هي طقوس التحية الأمريكية.

1أ: أهلًا (مرحبًا، صباح الخير).

1ب: أهلًا (مرحبًا، صباح الخير).

2أ: كيف حالك؟

2ب: أنا بخير، وأنت؟

3أ: أنا بخير.

3ب: سآتي لأراك.

4أ: إلى اللقاء.

4ب: إلى اللقاء.

من الواضح أن هذا الحوار ليس الغرض منه إيصال المعلومات، بل في الواقع إذا كانت هناك أي معلومة فإنها تُحجَب بحكمة. فقد يستغرق السيد أ

(1) الأنثروبولوجيا: علم الإنسانيات.

خمسين دقيقة لوصف حالته فعلًا، بينما السيد ب يسأله بشكل عفوي، وليس لديه النية ليتبرع بكل هذا الوقت من أجل سماعه.

هذه السلسلة من المعاملات يمكن تمييزها بشكل كافٍ جدًّا عن طريق تسميتها بـ «طقس ثماني الضربات»، أما إذا كان السيد أ والسيد ب في عجالة ربما يتواصلان معًا عن طريق طقس ثنائي الضربات (أهلًا – أهلًا)، أما إذا كانا قديمَي الطراز فقد يستغرقان في طقس من مئتي ضربة قبل أن يتحدثا في العمل.

بينما بلغة تحليل المعاملات فإن السيد أ والسيد ب حسَّنَا صحة كلٍّ منهما قليلًا للحظة، على الأقل لن تذبل حبالهما الشوكية[1] وكل منهما ممتن للآخر.

هذه الطقوس تعتمد على برمجة حدسية دقيقة من كلا الطرفين، على هذا المستوى من المعرفة الشخصية يظنان أنهما مدينان بعضهما لبعضٍ بأربع ضربات في كل اجتماع، وليس أكثر من مرة واحدة في اليوم الواحد، فإذا مرا ببعضهما بعد مدة قصيرة -ولنقل بعد نصف ساعة- وليس لديهما عمل لينجزاه معًا، سيمران دون أي إشارة أو ربما سيحييان بعضهما عن طريق إيماءة، وفي الحالات الأكثر روتينية سيقولان: (أهلًا - أهلًا).

تستمر هذه الحسابات، ليس فقط لمدد قصيرة، ولكن أيضًا لمدد طويلة. دعنا نفترض أن السيد س والسيد ص اللذين يمران ببعضهما يوميًّا يحييان بعضهما بـ (أهلًا – أهلًا)، ثم يذهب كل منهما في طريقه، إذا ذهب السيد س في إجازة لمدة شهر ثم عاد وقابل السيد ص كما هي العادة، في هذه الحالة إذا حيَّاه السيد ص بـ (أهلًا) فقط فإن السيد س سيستاء (نخاعه الشوكي سينكمش قليلًا)، فبحساباته السيد ص وهو مدان كل واحد منهما للآخر بثلاثين ضربة. وهذا يمكن ضغطه إلى عدد قليل من المعاملات بدلًا من الثلاثين إذا كانت المعاملات رائعة بما فيه الكفاية، وعلى السيد ص أن يدير شيئًا يشبه هذا الحوار، حيث إن كل وحدة من الاهتمام تعادل ضربة.

1ص: أهلًا (وحدة واحدة)

2ص: أين كنت مؤخرًا؟ (وحدتان)

---

(1) ارجع إلى المقدمة.

3ص: أووه، فعلًا! أين ذهبت؟ (5 وحدات)

4ص: قلت لي إذًا، هذا مثير، وكيف كانت؟ (7 وحدات)

5ص: حسنًا، لا بد أنك تشعر بتحسن (4 وحدات) هل عائلتك ذهبت معك؟ (4 وحدات)

6ص: حسنًا، مسرور لعودتك (4 وحدات)

7ص: إلى اللقاء (وحدة)

هذا سيعطي السيد ص 28 وحدة وعلى مدار اليوم سيكمل السيد س والسيد ص باقي الوحدات المفقودة، وبهذا فإن الجميع قد صفى حسابه، وبعد يومين يعودان إلى حالتهما الأولى (أهلًا – أهلًا)، ولكن الآن هما يعرفان بعضهما بشكل أفضل، وبمعنى آخر إن كل فرد يعرف أن الآخر يمكن الوثوق به، وهذا قد يكون مفيدًا إذا تلاقيا في المجتمع خارج نطاق العمل.

الحالة العكسية جديرة بالدراسة أيضًا، إذا كان السيد ع والسيد ل يتقابلان يوميًا ويحييان بعضهما بعضًا بـ (أهلًا –أهلًا)، وفي يوم من الأيام السيد ع سأل السيد ل «كيف حالك؟» المحادثة ستتم على النحو التالي:

1ع: أهلًا.

1ل: أهلًا.

2ع: كيف حالك؟

2ل: (يجيب متحيرًا) بخير، وأنت؟

3ع: كل شيء على ما يرام؟

3ل: نعم.

4ع: مسرور لرؤيتك مرة أخرى.

4ل: وأنا أيضًا، أنا آسف لكن عليَّ الذهاب إلى المكتبة قبل أن تغلق، إلى اللقاء.

5ع: إلى اللقاء.

بينما يحاول السيد ل الهرب سيتساءل في نفسه: «ماذا حدث له فجأة؟ هل يريد أن يبيع لي شيئًا ما؟» في لغة المعاملات هذا يُقرأ هكذا: «إنه مدين لي بضربة واحدة، فلماذا يعطيني خمسًا؟»

ولتوضيح أكثر بساطة للتعاملات الحقيقية والتي تشبه التجارة في هذه الطقوس البسيطة هو عندما يقول السيد ج (أهلًا) للسيد د، ويمر السيد د دون أن يجيب. سيكون رد فعل السيد ج: «ماذا به؟» بمعنى لقد أعطيته ضربة ولم يعدها إليَّ. إذا استمر السيد د في عدم الرد وطال الأمر بين المقربين له، سيتسبب هذا في الكلام عنه.

وفي الحالات التي على الحافة يصعب التمييز بين الطقوس والعمليات أحيانًا، حيث يميل الشخص العادي إلى تسمية العمليات المهنية بطقوس. في حين أن كل معاملة في الواقع قد تكون مبنية على خبرة سليمة وحيوية، ولكن الشخص العادي قد لا يملك الخلفية لتقدير ذلك. وعلى النقيض من ذلك هناك ميل من المهنين إلى ترشيد عناصر الطقوس التي لا تزال تتشبث بإجراءاتها ونبذ العلمانيين المتشككين على أساس أنهم غير مجهزين لفهمهم.

وإحدى الطرق التي قد يتمكن بها المحترفون الراسخون من مقاومة تقديم إجراءات سليمة جديدة هي أن يسخروا منها كطقوس، كما حدث مع سيمفليس[1] والمبتكرين الآخرين.

السمة الأساسية والمتشابهة لكل العمليات والطقوس أنها مكررة، فبمجرد أن تتم العملية الأولى فإن السلسلة بأكملها يمكن التنبؤ بها، وتتبع مسار محدد يؤدي إلى نتيجة مقررة سلفًا ما لم تنشأ ظروف خاصة. الفرق بينهم يكون حسب مصدر تعينهم، فالعملية تبرمج عن طريق «البالغ»، أما الطقوس فهي نمط أبوي. الأشخاص غير المرتاحين أو غير المتأقلمين مع الطقوس غالبًا ما يتهربون منها عندما يستبدلون بها العمليات. يمكن أن نجد هؤلاء بين الأشخاص الذين يحبون مساعدة النادل في إعداد أو تقديم الطعام أو المشروبات في الحفلات.

(1) سيمفليس: مبتكر إجراءات الوقاية من حمى النفاس، وكان طبيبًا مجريًا، ولاقت إجراءاته رفضًا من الأطباء في ذلك الوقت، حتى إنهم اتهموه بالجنون.

الفصل الرابع

التسالي

التسالي تحدث في قوالب اجتماعية مؤقتة تختلف من حيث درجة التعقيد، وعلى الرغم من ذلك، إذا تم استخدام المعاملة كوحدة للتفاعلات الاجتماعية، يمكننا أن نستخرج من المواقف المناسبة كيانًا يمكن أن نسميه تسلية بسيطة. هذا يمكن أن يعرف كسلسلة من التعاملات التكميلية شبه الواقعية والبسيطة المترتبة حول مجال واحد من المواد، والذي هدفه الأولي هو هيكلة فترة زمنية ما. ويتم عادة الإشارة إلى بداية ونهاية المدة الزمنية عن طريق الإجراءات أو الطقوس.

المعاملات تبرمج بشكل تكيُّفي، ولهذا كل طرف سيحصل على أقصى قدر من المكاسب أو المميزات خلال الفترة الزمنية الفاصلة، وكلما كان التكيف أفضل، كانت النتائج أفضل.

التسالي غالبًا ما تمارَس في الحفلات أو المناسبات الاجتماعية أو في فترة الانتظار قبل بدء الاجتماعات الرسمية، حيث إن فترة الانتظار قبل الاجتماعات لديها نفس الهيكل أو الديناميكيات مثل الحفلات.

ربما تأخذ التسالي شكل الدردشة، أو ربما تصبح أكثر جدية كالجدال في حفلات الكوكتيل الكبيرة، إذ تُعَد معرضًا للتسالي. في أحد جوانب الغرفة يلعب البعض لعبة تحليل المعاملات عن طريق الإسقاط الخارجي «PTA»، وفي جانب آخر منتدى للطب النفسي، وفي جانب ثالث يلعبون لعبة «في الماضي»، ولعبة رابعة عن «جينيرال موتورز». أما البوفيه فهو مخصص للنساء، فألعابهم عن المطبخ أو خزانة الثياب. العمليات/الإجراءات في هذه التجمعات قد تكون واحدة مع تغيير الأسماء هنا وهناك، في جملة من الحفلات المتشابهة التي تتم في قت واحد في منطقة معينة.

وفي طبقة اجتماعية أخرى هناك نوع آخر من التسالي قيد التنفيذ.

التسالي يمكن أن تُصنَّف بطرق مختلفة. العوامل الاجتماعية الخارجية مثل «الجنس، والعمر، والحالة الاجتماعية، والثقافة، والعرق، والحالة الاقتصادية».

فالحديث عن «جينيرال موتورز» لمقارنة السيارات أو الحديث عمن فاز في الرياضة هو حديث الرجال. أما الكلام عن المطبخ أو الثياب فهو للنساء. المغازلة تكون للمراهقين، بينما بدايات منتصف العمر تميل إلى كونها متوازنة، أما الأنواع الأخرى من هذه الفئة فهي أشكال مختلفة من الحديث القصير مثل «كيف؟» للسؤال عن كيفية القيام بالأشياء، و «ما سعر؟» وهي المفضلة لدى الطبقات المتوسطة والدنيا، و «في الماضي» تسلية الحنين إلى الماضي. أما تسلية الطبقة المتوسطة هي «الرجل المحنك» مثلما يصنع رجل المبيعات.

وغالبًا ما يتم اللعب بالنجاح أو الفشل الاقتصادي مثل «الصباح بعد....» أو «أنا أعلم أفضل طريقة لــ ...»، وهما نموذجان لنوع معين من الشباب الطموح.

التصنيف الهيكلي للمعاملات يكون شخصيًا أكثر، ولهذا فإن «PTA» يمكن أن تلعب على ثلاثة مستويات: على مستوى «الطفل» لــ «الطفل»، ويأخذ شكل «كيفية التعامل مع الآباء المعاندين»، أما «البالغ» لــ «البالغ» يكون شائعًا بين الأمهات المتعلمات. أما مع الأشخاص الأكبر سنًّا فيأخذ صورة «الأب» لــ «الأب» بشكل حازم تجاه جنوح الصبيان.

ولهذا فإن المتزوجين يلعبون لعبة «أخبرهم بنفسك يا عزيزي»، حيث تتخذ الزوجة دور «الأب» بينما الزوج يصبح مثل «الطفل» غير الناضج.

والأكثر إقناعًا هو التصنيف النفسي للتسالي. فكلٌّ من التحليل العلمي للمعاملات والطب النفسي على سبيل المثال يمكن أن يتما على شكل إسقاط خارجي أو داخلي. ولتوضيح التحليل العلمي للمعاملات ذي الإسقاط الخارجي، يمكن أن يمثل بالشكل 6أ مبنيًّا على نموذج «الأب» لــ «الأب».

أ: ما كان ليحدث كل هذا الكم من جنوح الأطفال ما لم ينهدم البيت.

ب: ليس هذا هو السبب، ففي هذه الأيام حتى في البيوت المتماسكة لا يتعلم الأطفال الطريقة التي يجب أن يتعاملوا بها.

أما في نوع الإسقاط الداخلي، يمكن أن نراه في الحوار التالي بين «البالغ» لـ «البالغ».

س: يبدو أنني لا أمتلك المؤهلات لأكون أمًّا.

ص: هم لن يكبروا أبدًا بالطريقة التي تريدينها مهما حاولتِ، لذا عليكِ التساؤل إذا كنتِ تفعلين الشيء الصحيح وما هي الأخطاء التي ارتكبتها.

مثال على نوع الإسقاط الخارجي يأخذ صورة «البالغ» لـ «البالغ».

ل: أنا أعتقد أن هناك بعض الإحباط غير الواعي هو السبب في جعله يتصرف بهذه الطريقة.

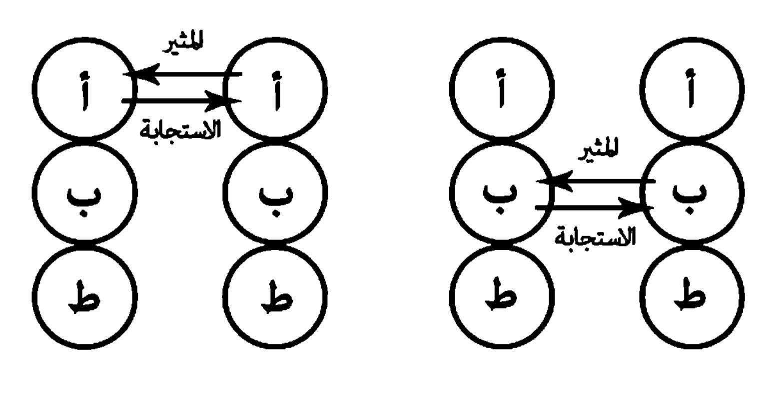
ع: يبدو أنك تعلمت أن تهذب عدوانيتك بشكل جيد.

الشكل 6 ب يمثل نوع الإسقاط الداخلي للطب النفسي، حيث توجد تسلية مختلفة بين «البالغ» لـ «البالغ».

ه: هذه اللوحة تلطخ سمعتي.

و: أما أنا فأرسم محاولة لإرضاء والدي.

بجانب هيكلة الوقت ومنح ضربات متبادلة ومقبولة من الأطراف المعنيين، التسالي تقدم وظيفة إضافية لكونها عملية انتقاء اجتماعي. في أثناء التسلية يقوم «الطفل» بداخل كل لاعب بتقييم إمكانيات الآخرين المعنيين من كثب، وفي نهاية الحفل سيختار كل فرد لاعبين معينين يود أن يراهم ثانية. بينما يتجاهل آخرين بغض النظر عن براعتهم أو مدى لطفهم. الأشخاص الذين يقوم باختيارهم هم الأشخاص الذين يرشحهم من أجل علاقات أكثر تعقيدًا. هذه هي الألعاب.



(ب) داخلي «نفسي»
تحليل نفسي

(أ) خارجي «PTA»
جنوح الصبيان

شكل رقم (6)

هذا النوع من النظام على الرغم من كونه عقلانيًّا بشكل جيد، فإنه بصورة كبيرة يتم بشكل غير واعٍ وبَدَهِي.

في حالات معينة يهيمن «البالغ» على «الطفل» في عملية الاختيار. ويظهر هذا بوضوح في أحد بائعي التأمين والذي يتعلم بحرص كيف يلعب التسالي الاجتماعية. بينما هو يلعب يستمع «البالغ» للآفاق المستقبلية الممكنة ويختار من بين اللاعبين أشخاصًا يرغب في رؤية المزيد منهم، فمهارتهم ولطفهم في أثناء اللعبة ليس لها أي دور في عملية اختيارهم والتي تعتمد هنا -كما هو الحال في معظم الحالات- على عوامل هامشية، فعلى سبيل المثال الاستعداد المادي.

التسالي على الرغم من ذلك لديها جانب معين من الخصوصية. مثلًا أحاديث الرجال وأحاديث النساء لا يختلطان. الأشخاص الذين يلعبون لعبة «في الماضي» سيتضايقون من أي متطفل يريد أن يغير اللعبة إلى «ما سعر» أو «هذا الصبح بعد...» الأشخاص الذين يلعبون لعبة الإسقاط الخارجي من تحليل المعاملات العملي سيستاؤون من إدخال الإسقاط الداخلي على الرغم من أنها عادة ليست في الاتجاه المعاكس بقوة.

التسالي تشكل قاعدة لاختيار المعارف، وربما تؤدي إلى الصداقة، ففي حفلة من الحفلات النسائية التي تحدث في منازلهم كل صباح لتناول القهوة وليلعبوا لعبة «الزوج المهمل»، من المرجح ألا يقدموا استقبالًا رائعًا لجارة جديدة تريد أن تلعب «انظروا إلى الجانب المشرق»، فإذا كانوا يتحدثون عن مدى لؤم أزواجهم، فمن المزعج إلى حد كبير أن تعلن وافدة جديدة أن زوجها رائع بل وكامل في واقع الأمر، وسيتخلصون منها في أقرب فرصة.

لذا ففي حفلات الكوكتيل إذا أراد شخص ما الانتقال من جانب إلى آخر عليه إما أن ينضم إلى التسلية القائمة، أو يغير العملية كلها بنجاح إلى محطة جديدة. وبالطبع فإن المضيفة الجيدة ستتناول زمام الأمور وستعلن عن البرنامج، مثلًا: (تَعالَيْنَ يا فتيات، لقد لَعبتُنَّ «خزانة الملابس» بما يكفي، والسيد جي هنا وهو كاتب/ سياسي/ جراح وأظن أنه يريد أن يلعب لعبة[1] «انظري يا أمي هأنذا أقود الدراجة دون أن أمسك المقود» أليس كذلك؟).

وميزة أخرى حصلنا عليها من التسالي، هي تأكيد الدور واستقرار الوضع/ المكانة. الدور هو ما يسميه الشباب شخصية، إلا أنها أقل انتهازية ومتأصلة أكثر في خيال الفرد. ولهذا في الإسقاط الخارجي لتحليل المعاملات نجد أن لاعبًا يأخذ دور «الأب» العنيف، وآخر يأخذ دور «الأب» الصالح، وثالث يأخذ دور «الأب» المتساهل، ورابع دور «الأب» المساعد. الأربع خبرات تظهِر حالات الذات الأبوية، ولكن كل واحدة تمثله بشكل مختلف. وكل دور سيتم التصديق عليه إذا ساد. وهذا سيحدث إذا لم يقابل بالعداء، أو لم يتم تدعيم العداء الذي يقابله، أو تم التصديق عليه بواسطة أشخاص معينين عن طريق الضربات.

التأكيد على دوره يجعل موقف الفرد مستقرًا، وهذا ما يسمى بالميزة الوجودية للتسلية. أما الوضع/المكانة فهو بيان تنبؤي بسيط يدعم كل معاملات الفرد، على المدى الطويل يحدد مصيره، ربما يحدد مصير ذريته على السواء. الوضع/المكانة قد يكون بشكل ما مطلقًا. هناك أوضاع نموذجية من خلالها يمكن الإسقاط الخارجي لتحليل المعاملات العملي، مثل: «كل الأطفال سيئون/ كل الأطفال الآخرين سيئون/ كل الأطفال تعساء/ كل الأطفال مضطهدون». وقد تؤدي هذه المواقف إلى دور «الأب» القاسي/ الصالح/المتسامح/ المساعد بالترتيب.

(1) هذه اللعبة الغرض منها إظهار البراعة.

في الواقع الوضع/المكانة تظهر أوليًا عن طريق الانطباع العقلي الذي تنشأ عنه، وبناءً على هذا الانطباع يتولى الأفراد المعاملات التي تشكل الدور.

الأوضاع/المكانة تؤخذ وتصبح ثابتة مبكرًا بشكل مدهش في السنة الثانية، وربما الأولى من العمر، إلى السنة السابعة، على أي حال يكون هذا قبل وقت طويل من أن يتمتع الفرد بالكفاءة أو الخبرة الكافية للقيام بهذا الالتزام الجدي.

ليس صعبًا أن تستدل من خلال أوضاع/مكانة الأشخاص -الذين قاموا برسمها لأنفسهم- على أن تعرف نوع الطفولة التي تلقوها. وإذا لم يتدخل شيء أو شخص فهو سوف يقضي الباقي من حياته يرثي وضعه/مكانته ويتعامل مع المواقف التي تهدده بتجنبها، أو بإبعاد عناصر معينة، أو يتلاعب بها بشكل استفزازي ليحولها من تهديدات إلى تبريرات.

أحد أسباب كون التسلية نمطية جدًّا هي أنها تخدم أغراضًا نمطية، ولكن المكاسب التي تقدمها تظهر الأسباب التي تجعل الناس يلعبون بها بكل حماس، ولماذا يكون اللعب باهرًا إلى هذا الحد إذا لعبوا بها مع أشخاص لديهم مواقف بناءة أو خيرة يتعين عليهم أن يحافظوا عليها.

ليس من السهل التمييز بين التسلية والنشاطات، وكثيرًا ما يتم الخلط بينهم. العديد من التسليات الشائعة مثل «جينيرال موتورز» تتكون مما يمكن أن يسميه علماء النفس: إكمال الجملة متعددة الاختيارات بشكل تبادلي.

أ: أنا أحب سيارة فورد/ شيفروليه أكثر من شيفروليه/ فورد لأن...

ب: حسنًا، أنا أود أن أحظى بسيارة فورد/ شيفروليه أكثر من سيارة شيفروليه/ فورد لأن...

من الواضح أنه قد تكون هناك بالفعل بعض المعلومات المفيدة التي تنقلها هذه القوالب النمطية.

هناك القليل من التسليات الشائعة الأخرى يمكن ذكرها، مثل: «أنا أيضًا»، ونوع آخر مثل: «أليس هذا فظيعًا؟» «لماذا لا يفعلون شيئًا تجاه هذا؟» إنها اللعبة المفضلة لربات البيوت اللاتي لا يتمنين التحرر. ولعبة «وبعدها نحن سوف...»، إنها تسلية «الطفل» لـ «الطفل»، أما لعبة «لنجد شيئًا نفعله» فهي لعبة الجانحين من الفتية أو الراشدين المزعجين.

الفصل الخامس

الألعاب

1. التعريف:

اللعبة هي سلسلة مستمرة من المعاملات التكميلية الخفية التي تتقدم نحو نتيجة محددة جيدًا ويمكن التنبؤ بها، ووصفًا لها هي مجموعة مستمرة من المعاملات غالبًا ما تكون مكررة ومعقولة ظاهريًا ولها دافع مستتر. أو بالعامية هي سلسلة من الحركات مع فخ أو حيلة.

تتميز الألعاب بوضوح عن الإجراءات والطقوس والتسلية بخاصيتين رئيستين، هما:

1) نوعيتهم الخفية. 2) المكسب.

قد تكون الإجراءات ناجحة والطقوس فعالة والتسلية مربحة، ولكن كل هذه الأشياء صريحة بحكم تعريفها، قد تحتوي على تنافس ولكن ليس على صراع، وقد تكون النهاية مثيرة ولكن ليست درامية. على الجانب الآخر فإن كل لعبة تتسم بعدم الأمانة في الأساس، والنتيجة تتسم بطابع درامي يختلف عن مجرد الإثارة.

يتبقى تمييز الألعاب عن النوع الوحيد المتبقي من العمل الاجتماعي الذي لم يناقَش حتى الآن. العملية هي معاملة بسيطة أو مجموعة من المعاملات التي تتم لغرض محدد ومعلن. إذا طلب أحدهم الطمأنينة صراحة وحصل عليها فهذه عملية، أما إذا طلب أحدهم الطمأنينة وبعد أن أعطاها تحولت بطريقة ما إلى عيب بالنسبة إلى المُعطي فهذه هي اللعبة. ظاهريًا إذًا اللعبة تبدو سلسلة من العمليات، ولكن بعد الحصول على المكسب يصبح من الواضح أن هذه العمليات كانت مناورة وليست طلبًا صادقًا، ولكنها حركات داخل اللعبة. في

لعبة «الأمان» على سبيل المثال لا يهم ما يظهره الوكيل في أثناء المحادثة، فإذا كان لاعبًا جادًّا فإنه سيبحث وسيعمل على أي فرصة للنجاح، هذا الذي سيكون بعده جديرًا بالاحترام أو سيجني بسببه مالًا كثيرًا في وقت قصير. نفس الشيء ينطبق على اللعبة العقارية أو لعبة البجاما والمهن المماثلة.

لذا ففي أي مناسبة اجتماعية وبينما ينهمك البائع في التسلية وخصوصًا عند التقارير المالية، فإن مشاركته المتأنقة قد تخفي سلسلة من المناورات الماهرة المصممة لانتزاع ذلك النوع من المعلومات الذي يهمه مهنيًّا.

هناك العشرات من المجلات التجارية المكرَّسة لتحسين المناورات التجارية والتي تقدم تقارير عن لاعبين وألعاب متميزين (عاملون مثيرون للاهتمام الذين يعقدون صفقات كبيرة بشكل غير عادي)، وبلغة تحليل المعاملات، فهي ليست سوى نوع مختلف من المجلات الرياضية المصورة مثل عالم الشطرنج وغيرها من المجلات الرياضية.

بما أن المعاملات المنزوية تُعَد ألعابًا يتم تخطيطها بوعي وبدقة مهنية تحت تحكم «البالغ» لتحقيق أقصى استفادة، فإن ألعاب الخداع الكبيرة التي ازدهرت في أوائل القرن العشرين يصعب تخطيها في التخطيط العلمي التفصيلي والبراعة النفسية.

بيد أن ما يشغلنا هنا هو الألعاب اللا واعية التي يمارسها أناس أبرياء يشاركون في معاملات مزدوجة لا يعلمون بها تمامًا، والتي تمثل أهم جانب من الحياة الاجتماعية حول العالم. بسبب الصفات «الديناميكية» للألعاب، يكون من السهل تمييزها عن طريق المواقف الثابتة «الاستاتيكية»، والتي تنشأ من اتخاذ المواقف.

استخدام كلمة «لعبة» يجب ألا يكون مضللًا، فكما وضحنا في المقدمة إنه ليس بالضرورة يدل على المرح أو الاستمتاع، فالعديد من البائعين لا يعدون عملهم ممتعًا كما أوضح الكاتب آرثر ميلر في مسرحيته «موت بائع»، ولا يكون هناك نقص في الجدية، فمباريات كرة القدم اليوم تؤخذ على محمل

الجد، ولكنها ليست أكثر جدية من ألعاب المعاملات بين مدمني الكحول أو ادعاء الاغتصاب من الدرجة الثالثة.[1]

نفس الشيء ينطبق على كلمة «لعب»، حيث إن أي شخص لعب لعبة البوكر أو لعب في سوق الأوراق المالية «البورصة» لمدة طويلة، يمكنه أن يشهد بذلك. إن الجدية المحتملة للألعاب واللعب والنتائج الخطيرة المحتملة معروفة جيدًا لعلماء الأنثروبولوجيا.

اللعبة الأكثر تعقيدًا على الإطلاق هي لعبة «السمسار»، كما وصفها الكاتب «ستاندال» بشكل جيد في (تشارتر هاوس بارما) فهي خطيرة للغاية، أما اللعبة الأكثر كآبة بين جميع الألعاب هي الحروب.

2. لعبة نموذجية:

أشهر لعبة تُلعَب بين الأقران تُدعى بالعامية «لو لم يكن من أجلك»، وهذا سوف يستخدَم لرسم صفات اللعبة في العموم.

السيدة وايت اشتكت أن زوجها يحد جدًّا من نشاطاتها الاجتماعية، ولهذا السبب لم تُتَح لها الفرصة لتعلم الرقص. وبسبب التغيير في طريقة تعاملها والتي اكتسبتها عن طريق جلسات العلاج النفسي، زوجها أصبح أقل اعتدادًا برأيه وأكثر تسامحًا. السيد وايت أخبرها بأنها حرة في نشاطاتها، وبالفعل سجلت في صف الرقص ثم اكتشفت أن لديها خوفًا من أرضيات الرقص، واضطرت إلى التخلي عن الفكرة.

لقد كشفت هذه المغامرة المؤسفة ومغامرات مماثلة بعض الأوجه المهمة في بنية زواجهم، فمن بين العديد من الخاطبين اختارت رجلًا مستبدًّا يكون لها زوجًا، فصار بإمكانها أن تتذمر وتمارس كل أنواع لعبة «لو لم يكن من أجلك»، وكان لها العديد من الصديقات أزواجهم مستبدون كذلك، فعند التقائهم لشرب قهوة الصباح، قضين قدرًا كبيرًا من الوقت يلعبون لعبة «لو لم يكن من أجله»، ومع ذلك تبين فيما بعد -خلافًا لشكواها- أن زوجها يقدم لها خدمة حقيقية بمنعها من فعل شيء كانت تخشاه بشدة، ومنعها

---

(1) هي لعبة تقوم فيها المرأة بادعاء أنها تم اغتصابها وتعريضها لخطر لا يمكن إصلاحه لتنتهي اللعبة بالقتل أو الانتحار أو المساءلة القانونية.

في الواقع حتى من أن تدرك مخاوفها العميقة. وهذا كان أحد الأسباب التي جعلت «الطفل» يختار لها زوجًا كهذا بدهاء.

لكن هناك ما هو أكثر من ذلك، فكثيرًا ما أدت محظوراته عليها وشكواها منه إلى مشاجرات، مما أدى إلى ضعف حياتهم الجنسية بشكل خطير، وبسبب شعوره بالذنب كان يأتي لها بهدايا غالبًا ما كانت لتأتي لولا ذلك. وعندما أعطاها زوجها قدرًا كبيرًا من الحرية، هداياه قلت من حيث القيمة والعدد.

لم يكن بينها وبين زوجها سوى القليل من القواسم المشتركة إلى جانب همومهما المنزلية والأطفال، لهذا برزت خلافاتهما كأحداث مهمة، وعلى أي حال فإن حياتها الزوجية أثبتت لها شيئًا واحدًا كانت تؤكد عليه دائمًا؛ أن جميع الرجال بخلاء واستبداديون. وكما اتضح فإن موقفها هذا متعلق بأحلام يقظة لديها، إذ إنها تعرضت للاعتداء الجنسي في سنواتها الأولى.

هناك العديد من الطرق لوصف هذه اللعبة بمصطلحات عامة، فهي تنتمي إلى مجال كبير من الاجتماعيات الديناميكية.

الحقيقة الأساسية هي أنه من خلال الزواج فإن السيد والسيدة وايت لديهما فرصة للتواصل بعضهما مع بعضٍ، ومثل هذه الفرصة تسمى تواصلًا اجتماعيًّا، إن استغلالهما لهذه الفرصة يجعل من منزلهما تجمعًا اجتماعيًّا، على العكس في مترو الأنفاق على سبيل المثال، يكون الناس على تواصل مكاني ولكن نادرًا ما يستفيدون من الفرصة وبالتالي يشكلون تجمعًا غير اجتماعي.

ويشكل التأثير الذي يمثله السيد والسيدة وايت على سلوك واستجابات بعضهما بعضًا حدثًا اجتماعيًّا. وتبحث مختلف التخصصات في هذا العمل الاجتماعي من وجهات نظر مختلفة. بما أننا مهتمون بالتاريخ الشخصي والديناميكيات النفسية للأفراد المعنيين، فإن النهج الحالي هو أحد جوانب الطب النفسي الاجتماعي، هناك بعض الأحكام الضمنية أو الصريحة على صحة الألعاب المدروسة. وهذا يختلف إلى حد ما عن المواقف الأكثر حيادية وأقل التزامًا في علم الاجتماع وعلم النفس الاجتماعي. الطب النفسي يحتفظ بالحق في أن يقول «لحظة واحدة»، وهو ما لا تقوله التخصصات الأخرى.

تحليل المعاملات هو فرع من الطب النفسي الاجتماعي، وتحليل الألعاب هو جانب خاص من تحليل المعاملات.

تحليل اللعبة العملي يتعامل مع حالات خاصة كما تظهر في مواقف محددة. أما تحليل اللعبة النظري يحاول تجريد وتعميم خصائص الألعاب المختلفة بحيث يمكن التعرف عليها بشكل مستقل عن محتواها اللفظي واللحظي وقالبها الثقافي.

إن التحليل النظري على سبيل المثال للعبة «لو لم يكن من أجلك» النسخة الزوجية، ينبغي أن يبين خصائص هذه اللعبة على نحو يمكن معه التعرف عليها في قرية غاب غينيا الجديدة بنفس السهولة التي تُعرَف بها في سقيفة منهاتن، سواء تعلق الأمر بحفل زواج أو بالمشكلات المادية المتعلقة بالحصول على صنارة صيد للأحفاد. وبغض النظر عن مدى الفظاظة أو الدهاء التي يتم القيام بها وفقًا لدرجات الصراحة المسموح بها بين الزوج والزوجة.

إن انتشار اللعبة في مجتمع معين مسألة تتعلق بعلم الاجتماع والأنثروبولوجيا. تحليل الألعاب كجزء من الطب النفسي الاجتماعي يهتم فقط بوصف اللعبة عندما تحدث، بغض النظر عن عدد مرات حدوثها. هذا التمييز ليس كاملًا، ولكنه مماثل للتمييز بين الصحة العامة والطب الباطني، فالأول يهتم بمعدل انتشار الملاريا، في حين أن الآخر يدرس حالات الملاريا عند ظهورها في الغابات أو منهاتن.

في الوقت الحاضر تم معرفة أن النظام الوارد أدناه هو الأكثر فائدة لتحليل الألعاب النظري. لا شك أنه سيتحسن مع تراكم المزيد من المعرفة. والمطلوب الأول هو إدراك أن تتابعًا معينًا من المناورات يلبي معايير اللعبة، وعليه تم جمع أكبر عدد من عينات اللعبة. الخصائص المهمة للمجموعة تم عزلها لتظهِر بعض الجوانب بشكل أساسي ثم يتم تصنيفها تحت عناوين مصممة لتكون ذات مغزى وتعليمية قدر الإمكان في الحالة الراهنة للمعرفة. يتم التحليل من وجهة نظر الشخص الذي هو في هذه الحالة السيدة وايت.

هذا وصف عام للعبة يتضمن التسلسل الحالي للأحداث (المستوى الاجتماعي) ومعلومات عن خلفيتهم السيكولوجية، ونشأتهم، وأهميتهم (المستوى النفسي) في حالة لعبة «لو لم يكن من أجلك» النسخة الزوجية

التفاصيل الواردة أعلاه ستكون مفيدة، ومن أجل الإيجاز سيُشار إلى هذه اللعبة من الآن فصاعدًا باسم «IWFY».

على النقيض: الافتراض بأن تسلسلًا معينًا يشكل لعبة هو افتراض مؤقت حتى يتم التحقق من صلاحيتها الوجودية. ويتم هذا التحقق من خلال رفض اللعب. أو عن طريق خفض المكافأة. وهنا سيبذل شخص جهودًا مكثفة لمواصلة اللعبة. وفي مواجهة الرفض العنيف للعب أو النجاح في خفض المكافأة، سوف ينزلق بعد ذلك إلى حالة تسمى «اليأس»، والتي تشبه الاكتئاب في بعض النواحي، ولكنه مختلف في نواحٍ مهمة، فهو أكثر حدة ويتضمن عناصر الإحباط والحيرة. ربما تكون مميزة على سبيل المثال ببداية النحيب المحير. وفي حالة نجاح العلاج، هنا قد يُستبدَل به الضحك الهزلي، ويتضمن إدراك «البالغ» «هأنذا مرة أخرى»، ومن ثم فهذا اليأس هو من شأن «البالغ»، بينما الاكتئاب يتولى فيه «الطفل» التنفيذ.

إن الأمل والحماس والاهتمام الحي بمحيط المرء هو عكس الاكتئاب، الضحك هو عكس اليأس. وهنا تكمن متعة تحليل الألعاب العلاجية. إن نقيض لعبة IWFY هو السماح أو الإجازة. وما دام الزوج يمنع الزوجة فإن اللعبة ستستمر. فإذا قال «تفضلي» بدلًا من «لن تجرئي»، فإن الخوف المرضي وراء ذلك سينكشف، ولن يعود بوسع الزوجة أن تنقلب عليه كما تبين في حالة السيدة وايت.

لأجل أن تكون اللعبة واضحة يجب أن يكون النقيض معروفًا، وأن تظهر فعاليته في ممارسة العملية.

هدف: هذه الحالة هي الهدف العام للعبة ببساطة. في بعض الأوقات هناك بدائل، يمكن أن يكون الهدف من لعبة IWFY هو تطمين النفس «ليست المشكلة أنني خائفة، بل لأنه لن يدعني»، أو تبرئتك من التقصير «ليست المشكلة أنني لا أحاول، بل لأنه يمنعني». وظيفة الطمأنينة أسهل في الإيضاح وأكثر توافقًا مع احتياجات الأمان للزوجة. ولهذا فإن لعبة IWFY هدفها ببساطة هو الطمأنينة.

قواعد: كما قلنا سابقًا؛ فإن حالات الذات ليست أدوارًا، ولكنها ظاهرة، ولهذا فإن حالات الذات والأدوار يجب أن يتم التمييز بينها بوصف رسمي.

الألعاب يمكن وصفها بأنها ذات يدين أو ثلاث أيدٍ أو متعددة الأيدي حسب الأدوار المعروضة، في بعض الأوقات حالات الذات لكل لاعب تتوافق مع دوره، وفي بعض الأوقات لا تتماشى معه.

لعبة IWFY هي لعبة ذات ضلعين، فيها زوجة مقيدة وزوج مستبد، الزوجة قد تلعب دورها كـ «البالغ» المتعقل «من الأفضل أن أفعل ما يقوله»، أو دور «الطفل» العدواني. أما الزوج المسيطر ربما يقوم بحالة «البالغ» «من الأفضل أن تفعل ما أقوله لك»، أو ينزلق إلى حالة «الأب» «يجب عليك أن تفعل ما أقوله».

الديناميكية: هناك بدائل في تحديد القوى المحركة الديناميكية النفسية وراء كل حالة من حالات اللعبة. ومع ذلك من الممكن عادة اختيار مفهوم ديناميكي نفسي واحد يلخص الحالة بشكل مفيد وملائم ومُجدٍ. وبالتالي فإن أفضل وصف للعبة IWFY هو أنه مستمد من مصادر رهابية.

أمثلة: بما أن أصول اللعبة في مرحلة الطفولة أو نماذجها الأولية الطفولية مفيدة للدراسة، فهي مفيدة بينما تبحث عن مثل هذه المتشابهات في صنع وصف رسمي. يحدث أن لعبة IWFY تُلعب من قبل الأطفال كما الكبار، لذلك فإن نسخة الطفولة هي نفسها النسخة السابقة مع استبدال الأب الحقيقي بالزوج المقيد.

نموذج المعاملات: تحليل المعاملة لموقف نموذجي يتم عرضه مع إعطاء كلٍّ من المستوى الاجتماعي والنفسي لمعاملة خفية كاشفة في أكثر أشكالها الدرامية، فلعبة IWFY هي لعبة بين «الأب» و «الطفل».

السيد وايت: عليك البقاء في المنزل ومراعاته.

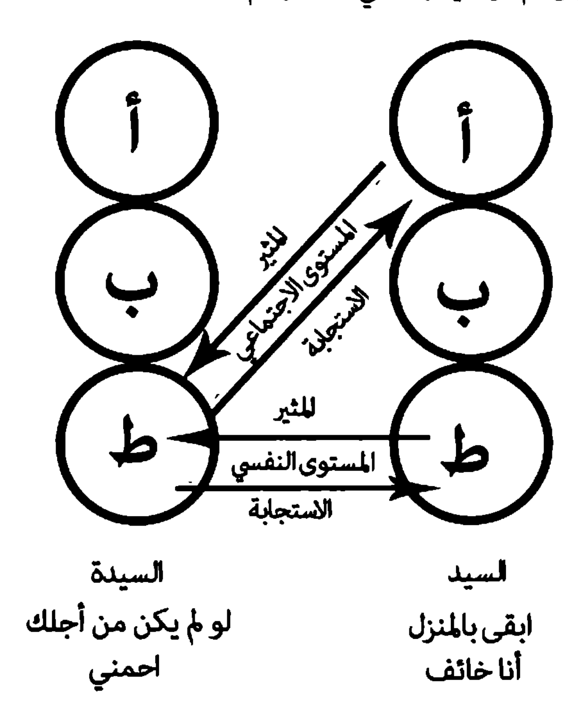
السيدة وايت: لو لم يكن من أجلك لكان بإمكاني الخروج والحصول على بعض المرح.

على المستوى النفسي (عقد الزواج الخفي) العلاقة هي بين «الطفل» و«الطفل». وهي مختلفة تمامًا.

السيد وايت: أنتِ يجب أن تكوني هنا عندما أصل إلى المنزل، فأنا أرتعب من الفراق.

السيدة وايت: أنا سأكون هنا إذا ساعدتني على تجنب حالات الرهاب.

المستويان تم توضيحهما في هذا الرسم 7.



(لو لم يكن من أجلك)

لعبة

شكل رقم (7)

الحركات: الحركات في اللعبة تتوافق تقريبًا مع الضربات في الطقوس، وكما هو الحال في أي لعبة يصبح اللاعبون بارعين بشكل متزايد مع الممارسة. الحركات المهدرة يتم إقصاؤها ويكثف هدف كل حركة أكثر فأكثر. «الصداقة الجميلة» تعتمد غالبًا على حقيقة أن اللاعبين يكملون بعضهم بعضًا باقتصاد ورضا كبير، بحيث يكون هناك أقصى عائد مع أقل مجهود من الألعاب التي يلعبونها بعضهم مع بعض. يمكن تخفيف بعض الحركات الوسطية، أو الاحترازية، أو التخيلية، مما يعطي العلاقة درجة عالية من الأناقة.

فالجهد الموفَّر في طرق العلاقة الدفاعية يمكن تكريسه لازدهار العلاقة، مما يسبب البهجة لأطراف العلاقة، وفي بعض الأوقات أيضًا المتابعون. يلاحظ أن هناك حدًّا أدنى من التحركات الضرورية من أجل تقدم اللعبة، ويمكن ذكر ذلك في البروتوكول. اللاعبون سيجملون أو سيضاعفون التحركات الإضافية على حسب احتياجاتهم أو مواهبهم أو رغباتهم. فإن هيكل لعبة IWFY يمكن تقديمه بالشكل التالي:

1/ الأوامر-الخضوع (ابقَي في المنزل ..... حسنًا).

2/ الأوامر-الاحتجاج (ابقَي في المنزل مجددًا.... لو لم يكن من أجلك).

المزايا العامة للعبة تتضمن اتزان الوظائف. يتم تعزيز الاتزان البيولوجي عن طريق الضربات، أما الاتزان النفسي يتم تعزيزه عن طريق تأكيد المكانة. قد لوحظ بالفعل أن الضربات تتخذ أشكالًا متنوعة، ولهذا فإن المزايا البيولوجية للعبة يمكن تعريفها بصيغ ملموسة. وبالتالي فإن دور الزوج في لعبة IWFY يذكرنا بصفعة ظهر اليد «والتي تختلف تمامًا عن الصفعة بباطن اليد والتي تدل على الإذلال المباشر». واستجابة الزوجة لهذا تشبه الركلة القاسية في الساق. وبالتالي فإن المكسب البيولوجي من لعبة IWFY مستمد من تبادل النزعة القتالية، وهي طريقة مؤلمة، ولكن يبدو أنها فعالة للحفاظ على صحة الأنسجة العصبية. تأكيد موقف الزوجة أن كل الرجال مستبدون هو ميزة وجودية، وهذا الموقف رد فعل على ضرورة الاستسلام المتأصلة في أنواع الرهاب، وهو دليل على الهيكل المتماسك الذي تقوم عليه جميع الألعاب.

سيكون امتداد الكلام هو: «إذا خرجت وحدي وسط حشد، سيتغلب عليَّ الإغواء بالاستسلام، أما في المنزل أنا لا أستسلم، وهو يجبرني مما يثبت أن جميع الرجال مستبدون. وبالتالي فإن هذه اللعبة تلعب من قِبل النساء اللاتي يُعَانين مشاعر غير واقعية، مما يدل على صعوبة الحفاظ على «البالغ» في وضع المسؤولية في حالات الإغراء القوي. وللتوضيح المفصل يعود إلى التحليل النفسي وليس إلى تحليل الألعاب، فتحليل الألعاب يهتم بالنتيجة النهائية بشكل رئيسي.

الميزة النفسية الداخلية للعبة هي تأثيرها على الاقتصاد النفسي «الرغبة الجنسية»، وفي لعبة IWFY يؤدي الاستسلام المقبول اجتماعيًّا لسلطة الزوج

إلى منع المرأة من المعاناة بسبب المخاوف العصابية وفي الوقت نفسه يلبي احتياجات المازوخية -إن وجدَت- باستخدام المازوخية، ليس بمعنى التخلي عن الذات، ولكن بمعناها التقليدي المتمثل في الإثارة الجنسية في حالات الحرمان أو الإذلال أو الألم، وهنا يثيرها جنسيًّا بأن تكون محرومة ويسيطر عليها. مكتبة

الميزة النفسية الخارجية هي تجنب الوضع المخيف لها من خلال خوض اللعبة، هذا واضح في لعبة IWFY، حيث يكون الدافع القائم هو الامتثال للقيود لتتجنب الأوضاع العامة التي تخشاها.

الميزة النفسية الداخلية تصمَّم عن طريق اسم اللعبة، لأنها تلعب في الدائرة الحميمية للأفراد. عن طريق إذعان الزوجة هي تكسب ميزة أن تقول: «لو لم يكن من أجلك»، ويساعد هذا على تنظيم الوقت الذي يجب أن تقضيه مع زوجها، ففي حالة السيدة وايت هذا مهم للغاية بسبب عدم وجود اهتمامات مشتركة أخرى، وبخاصة قبل أن يُرزَقوا بأطفال، وبعد أن كبروا، وبين هاتين الحالتين، لعبت اللعبة بشكل أقل قوة وأقل تكرارًا، لأن الأطفال يؤدون وظيفتهم المعتادة في تنظيم الوقت لوالديهم. وتم تقديم نسخة مقبولة على نطاق أوسع من لعبة IWFY، وهي الاختلاف بين ربات البيوت المشغولات. فكون الشابات في أمريكا غالبًا ما يَكُنَّ مشغولاتٍ جدًّا، لا يغير من تحليل هذا الاختلاف. فتحليل الألعاب يحاول الإجابة عن هذا السؤال دون تحيز: إذا ما أخذنا في الحسبان أن هناك شابة مشغولة، فكيف تستغل شغلها هذا من أجل الحصول على بعض التعويض؟

يتم تحديد الميزة الاجتماعية الخارجية من خلال استخدام الموقف في التواصل الاجتماعي الخارجي. في حالة لعبة «لو لم يكن من أجلك» ما قالته الزوجة لزوجها، قامت بتحويله إلى شكل من أشكال التسلية «لو لم يكن من أجله» عندما قابلت صديقاتها لتناول قهوة الصباح.

مرة أخرى يظهر تأثير الألعاب في اختيار الأصدقاء الاجتماعيين. فالجارة التي تمت دعوتها لقهوة الصباح تمت دعوتها لتلعب لعبة «لو لم يكن من أجله»، فإذا لعبت بشكل جيد ستصبح قريبًا صديقة حميمية للاعبين القدامى مع بقاء الأمور الأخرى على حالها. أما في حالة رفضها للعب وإصرارها على

اتخاذ وجهة نظر جيدة تجاه زوجها، فلن تستمر معهم طويلًا، فهي أشبه بمن رفض تناول الشراب في حفلات الكوكتيل، وفي أغلب الظن سيتم إسقاطه قريبًا من قائمة الضيوف.

وبهذا يكتمل تحليل السمات الرسمية للعبة IWFY. ولزيادة توضيح هذا الإجراء ينبغي الرجوع إلى تحليل لعبة (لماذا لا؟ نعم ولكن ...)، وهي اللعبة الأكثر شيوعًا في الاجتماعات ومجموعات العلاج النفسي في جميع أنحاء العالم.

3. تكوين الألعاب:

من وجهة النظر الحالية يمكن عد عملية التربية عملية يتم فيها تعليم الأطفال الألعاب التي يلعبونها وكيف يلعبونها. كما أنه يتعلم الإجراءات والطقوس والتسلية المناسبة لمكانته الاجتماعية المحلية، ولكن هذا أقل أهمية. معرفته ومهاراته للإجراءات والطقوس والتسلية تحدد الفرص التي ستتاح له مع تساوي الأمور الأخرى، ولكن الألعاب هي التي ستحدد كيفية الاستفادة من تلك الفرص، وستحدد نتائج المواقف التي هو مؤهل لها.

وكعناصر في سيناريو أو خطة حياته اللا واعية، تحدد ألعابه المفضلة مصيره النهائي (مرة أخرى مع تساوي الأمور الأخرى) والمكاسب من وراء زواجه وعمله والظروف المحيطة بوفاته.

وفي حين أن الآباء ذوي الضمير الحي يكرسون قدرًا كبيرًا من الاهتمام لتعليم أطفالهم الإجراءات والطقوس والتسلية المناسبة لمواقعهم في الحياة واختيار المدارس بنفس القدر من العناية، كذلك الجامعات والكنيسة، حيث يتم تعزيز ما علَّموه لأولادهم، ولكنها تميل إلى تجاهل مسألة الألعاب التي تشكل الهيكل الأساسي للديناميكيات العاطفية لكل أسرة، والتي يتعلمها الأطفال من خلال التجارب المهمة في حياتهم اليومية منذ الأشهر الأولى، وقد نوقشت مسائل ذات صلة منذ آلاف السنين بطريقة عامة وغير منهجية إلى حد ما، وكانت هناك محاولة لوضع نهج أكثر منهجية في مجال الطب النفسي التقويمي، ولكن دون مفهوم الألعاب هناك احتمال ضئيل لإجراء بحث متماسك.

لم تتمكن نظريات الديناميكية النفسية الفردية الداخلية حتى الآن من حل مشكلات العلاقات الإنسانية بشكل مرضٍ، فهناك بعض مواقف المعاملات

التي تحتاج إلى النظرية الديناميكية الاجتماعية التي لا يمكن أن تُستمَد فقط من الدوافع الفردية. وبما أن هناك عددًا قليلًا من المتخصصين في علم نفس الأطفال والطب النفسي للأطفال الذين تم تدريبهم أيضًا على تحليل الألعاب، فإن الملاحظات حول نشأة الألعاب ضئيلة. ومن حسن الحظ أن الحدث التالي وقع في حضور محلل معاملات متعلم جيدًا.

«تانجي» ذات السبع سنوات أُصيبت بألم في المعدة في أثناء تناول العشاء، وطلبت من والديها ألا تكمل طعامها لهذا السبب. اقترح عليها والداها أن تستلقي لفترة من الوقت، ثم قال أخوها الصغير مايك ذو الثلاث سنوات: «أعاني أيضًا من آلام في المعدة»، فنظر إليه الأب ثلاث ثوانٍ ثم قال: «أنت لا تريد أن تلعب هذه اللعبة، أليس كذلك؟» فانفجر مايك ضاحكًا وقال: «لا». لو كانت العائلة بها أشخاص يعانون مشكلات صحية مع أطعمة معينة أو مشكلات في الأمعاء، لكان والدا مايك وضعاه في السرير وهما خائفان. وإذا هو قام بتكرار هذه اللعبة عدة مرات فمن المتوقع أن تصبح هذه اللعبة جزءًا من شخصيته كما يحدث في الكثير من الأحيان إذا تعاون الوالدان مع الولد في لعبته. فهو يشعر بالغيرة من منافسته «أخته» بسبب الامتياز الممنوح لها، لذا قام بادعاء المرض من أجل الحصول على امتيازات لنفسه. ومن ثم فإن المعاملة الخفية تتكون مما يلي:

المستوى الاجتماعي: أنا أشعر أنني لست بخير.

المستوى النفسي: يجب أن تمنحني امتيازًا.

وعلى الرغم من ذلك قد تم حماية مايك من امتهانه لعبة ادعاء المرض، والذي قد يؤدي به إلى مصير أسوأ، ولكن هذه ليست القضية، القضية هي أن اللعبة قد تم كسرها وهي تأخذ منحنى الصعود بسؤال الأب واعتراف الابن الصريح بأن ما حدث كان لعبة.

هذا يوضح بما فيه الكفاية أن الألعاب يبدؤها الأطفال عن عمد. وبعد أن تصبح أنماطًا ثابتة من التحفيز والاستجابة، تضيع أصولها مع أبخرة الزمن وطبيعتها الخفية يحجبها التشوش الاجتماعي، وكلاهما يمكن استحضارهما إلى مستوى الوعي عن طريق العمليات المناسبة، استحضار الأصل عن طريق

بعض أنواع العلاج النفسي التحليلي، أما الجانب الخفي فعن طريق استحضار عكس اللعبة إلى الوعي.

التجارب الإكلينيكية المتكررة على غرار هذه الخطوط توضح لنا أن الألعاب في طبيعتها تقليد، وأنها وضعت في البداية من قبل الجانب «البالغ» عند الأطفال، فإذا كان من الممكن إنعاش حالة «الطفل» في اللاعب الراشد، فإن الكفاءة النفسية لهذا الجزء (الجانب «البالغ» لحالة «الطفل») مذهلة للغاية، ومهارتها في التلاعب بالناس يحسَدون عليها، لدرجة أنهم يدعَون بين العامة بـ «أستاذ في الطب النفسي».

ومن ثم فإن في مجموعات العلاج النفسي التي ركزت على تحليل الألعاب، أحد الإجراءات الأكثر تعقيدًا هي البحث عن «الأستاذ» الصغير داخل كل مريض، الذي يتم الاستماع إلى مغامراته المبكرة في إعداد الألعاب بين سن الثانية والثامنة من قِبَل الجميع بسحر وغالبًا باستمتاع ومرح ما لم تكن مأسوية، والتي قد يشارك فيها المريض نفسه بالتقدير المرضي لذاته وبالغرور. وبمجرد أن يتمكن من القيام بذلك فإنه يصبح في طريقه إلى التخلي عن نمط سلوكي قد يكون مؤسفًا، وهو أفضل بكثير دونه. هذه هي الأسباب التي تجعل في الوصف الرسمي للعبة محاولة دائمة لوصف النموذج الطفولي والصبياني.

4. وظائف الألعاب:

لأن هناك فرصة ضئيلة جدًّا للحميمية في الحياة اليومية، ولأن بعض أشكال الحميمية -وبخاصة إذا كانت قوية- مستحيلة نفسيًّا لمعظم الناس، فإن معظم الوقت في الحياة الاجتماعية الجادة يستغَل في لعب الألعاب. وبالتالي فإن الألعاب ضرورية ومرغوب فيها على حد سواء، والمشكلة الوحيدة في القضية هي إذا ما كانت الألعاب التي يلعبها الفرد تقدم أفضل عائد له. وفي هذا الصدد ينبغي ألا يغيب عن البال أن السمة الأساسية لأي لعبة هي ذروتها أو مكسبها. إذًا فالمهمة الرئيسية للتحركات الأولية هي تحديد الوضع لهذا المردود، ولكنها مصممَة دائمًا للحصول على أقصى درجة من الرضا المسموح به في كل خطوة كناتج ثانوي.

ومن ثم ففي لعبة «المخرب» (ارتكاب الفوضى ثم الاعتذار)، فإن المكافأة والغرض من اللعبة هو الحصول على الغفران الذي يفرضه الاعتذار. سكب الأشياء وحروق السجائر هي فقط خطوات تؤدي إلى هذا، ولكن كل تخريب من هذا القبيل ينتج عنه متعة خاصة به. المتعة المستمدَة من التخريب في حد ذاته لا تجعل من التخريب لعبة، ولكن الاعتذار هو الحافز الحاسم الذي يؤدي إلى حل العقدة في اللعبة، وإلا سيكون التخريب مجرد إجراء مدمر وجنوح ممتع.

لعبة «مدمن الكحول» متشابهة، فمهما كان الأصل الفسيولوجي-إن وجد- للحاجة إلى الشراب، من حيث تحليل اللعبة، فإن الشرب هو مجرد خطوة في لعبة يتواصل بها الناس مع البيئة المحيطة. الشرب قد يجلب نوعًا من المتعة، ولكنه ليس جوهر اللعبة، ويظهر هذا في لعبة «مدمن الكحول الجاف»، والتي تنطوي على نفس الحركات وتصل إلى نفس المردود مثل اللعبة العادية ولكن دون زجاجة خمر.

بالإضافة إلى وظيفة الألعاب الاجتماعية في هيكلة الوقت بشكل مرضٍ، فإن بعض الألعاب ضرورية بشكل ملح للحفاظ على صحة بعض الأفراد. الاستقرار النفسي لهؤلاء الناس مضطرب جدًّا، وموقفهم ضعيف جدًّا، لذا فإن حرمانهم من الألعاب قد يدفعهم إلى اليأس الذي لا رجعه فيه، وربما إلى الذهان.

مثل هؤلاء سيقاتلون بشراسة ضد أي تحركات مضادة، وغالبًا ما يلاحَظ هذا في الحالات الزوجية عندما يؤدي التحسن النفسي لأحد الزوجين «أي التخلي عن الألعاب المدمرة» إلى تدهور سريع للطرف الآخر، والذي كانت الألعاب بالنسبة إليه ذات أهمية قصوى في الحفاظ على التوازن. لذا من الضروري توخي الحذر عند تحليل الألعاب.

لحسن الحظ فإن المكاسب من راء الحميمية الخالية من الألعاب -والتي ينبغي أن تكون أكثر أشكال الحياة البشرية مثالية- كبيرة لدرجة أن الشخصيات التي يكون اتزانها محفوفًا بالمخاطر يمكن أن تتخلى بأمان وسعادة عن ألعابها إذا أمكنها العثور على شريك مناسب لتحسين العلاقة.

على نطاق أوسع، الألعاب مكونات متكاملة وديناميكية لخطة الحياة أو السيناريو اللا واعي لكل فرد، فهي تملأ الوقت بينما هو ينتظر النتيجة

النهائية ويمضي في العمل في الوقت نفسه. حيث إن السيناريو يكون إما مدمرًا أو بنَّاءً، وبالتالي فإن الألعاب المقابلة تكون إما مدمرة أو بناءة.

يقول العامة إن الشخص الذي يرى سيناريو حياته مبهجًا «أنه ينتظر بابا نويل»، غالبًا ما يكون من الرائع التعامل معه في ألعاب مثل «أنت رائع يا سيد مورجاترويد»، في حين أن شخصًا آخر قد يتبنى سيناريو مأسويًّا لحياته فيقال عنه: «كأنه ينتظر تخشب الموت»، فتكون ألعابه بغيضة مثل: «الآن قد حصلت عليك يا بن العاهرة».

وتجدر الإشارة أن التعابير الدارجة مثل تلك الواردة في الجملة السابقة هي جزء لا يتجزأ من تحاليل الألعاب، وتُستخدَم بحرية في مجموعات العلاج النفسي.

نشأت عبارة «انتظار تخشب الموت» في حلم لمريضة، حيث قررت إنجاز بعض الأمور قبل تصلب الموت. فقد أشار مريض في مجموعة متقدمة إلى ما أغفله الطبيب النفسي، وهو أنه على أرض الواقع انتظار سانتا كلوز وانتظار الموت مترادفان، وبما أن العامية لها أهمية حاسمة في تحليل الألعاب، سيتم مناقشتها في وقت لاحق.

5. تصنيف الألعاب:

معظم المتغيرات في تصنيف الألعاب والتسلية تم ذكرها، ويمكن استخدام أي منها في تصنيف الألعاب والتسلية بشكل منهجي، وتستند بعض التصنيفات الأكثر وضوحًا إلى العوامل التالية:

1/ **عدد اللاعبين:** مباريات زوجية مثل «المرأة الباردة جنسيًّا»، مباريات ثلاثية مثل «لنقاتل أنت وهو»، مباريات خماسية مثل «مدمن الكحول»، ألعاب متعددة اللاعبين مثل «لماذا لا...؟ نعم ولكن».

2/ **العملة المستخدَمة:** كلمات (الطب النفسي)، المال (الدين) أجزاء من الجسم (الجراحات المتعددة).

3/ **الأنواع الإكلينيكية:** الهستيريا، مثل (رابو/ الإغراء بالتحرش)، الوسواس القهري (الحمق)، الاضطهاد (لماذا يحدث هذا لي؟)، الاكتئاب (هأنذا أعود لما كنت عليه).

4/ **حسب المنطقة الجسدية:** الفم (مدمن الكحول)، فتحة الشرج (المخرب)، قضيب الرجل (هيا لنقاتل أنت وهو).

5/**الديناميكية النفسية:** الرهاب المضاد (لو لم يكن من أجلك)، الإسقاط الخارجي (الإسقاط الخارجي في تحليل المعاملات PTA)، الإسقاط الداخلي (الطب النفسي).

6/ **حسب الغريزة:** المازوخية (لو لم يكن من أجلك)، السادية (المخرب)، الشهوة الجنسية (رجل بارد جنسيًّا).

بالإضافة إلى عدد اللاعبين من المفيد في كثير من الأحيان النظر في ثلاثة متغيرات كمية أخرى:

المرونة: بعض الألعاب مثل (الدين) أو (الجراحات المتعددة) يمكن لعبها بنوع واحد من العملة المتداولة، في حين البعض الآخر أكثر مرونة مثل الألعاب الاستعراضية.

الإصرار: بعض الناس يتخلون عن ألعابهم بسهولة وبعضهم مثابرون.

القوة: بعض الناس يلعبون وهم مسترخون، والبعض الآخر أكثر عدوانية وتوترًا. الألعاب التي تُلعَب هكذا تُعرَف باسم الألعاب السهلة والصعبة على الترتيب.

هذه المتغيرات الثلاث تتلاقى لجعل الألعاب لطيفة أو عنيفة، في الأشخاص المضطربين عقليًّا غالبًا ما يكون هناك تطور ملحوظ في الشدة، بحيث يمكننا أن نتحدث عن المراحل، ففي البداية يلعب مريض الفصام الذي يشعر بالاضطهاد لعبة مرنة وسهلة ومرتخية للمرحلة الأولى من «أليس هذا فظيعًا؟» ثم يتقدم إلى المرحلة الثالثة الصلبة وغير المرنة. تتميز مراحل اللعبة على النحو التالي:

اللعبة من الدرجة الأولى: مقبولة اجتماعيًّا.

اللعبة من الدرجة الثانية: لا ينشأ عنها أي ضرر دائم لا يمكن علاجه، ولكن اللاعبين يفضلون إخفاءه عن الناس.

اللعبة من الدرجة الثالثة: تُلعب من أجل البقاء، والتي تنتهي في المحكمة أو في المشرحة.

يمكن تصنيف الألعاب أيضًا وفقًا لأي من العوامل المحددة التي نوقشت في لعبة IWFY: الأهداف، والأدوار، والمزايا الأكثر وضوحًا.

يحتمَل أن يكون المرشح الأكثر ترجيحًا للتصنيف العلمي المنهجي هو المرشح القائم على الوضع الوجودي، ولكن بما أن معرفة هذا العامل لم تبلغ مرحلة متقدمة بما فيه الكفاية، فسيتعين تأجيل هذا التصنيف، ولهذا فإن التصنيف الأكثر عملية في الوقت الحاضر ربما يكون التصنيف الاجتماعي، وهذا ما سيتم استخدامه في القسم التالي.

ملاحظة: يجب إعطاء الفضل لستيفن بوتر لمناقشة الحس الفكاهي للمناورات أو الحيل في المواقف الاجتماعية اليومية، وإلى ج.هـ. ميد لدراسته الرائدة لدور الألعاب في الحياة الاجتماعية. تمت دراسة تلك الألعاب التي تؤدي إلى إعاقات نفسية بشكل منهجي في حلقات سان فرانسيسكو للطب النفسي الاجتماعي منذ عام 1958، وقد تناول توماس ساس هذا القطاع من تحليل الألعاب مؤخرًا.

بالنسبة إلى دور الألعاب في عملية المجموعات، ينبغي الرجوع إلى كتاب الكاتب الحالي حول ديناميكيات المجموعة.

المراجع:

1. Maurer, D. W. *The Big Con.* The Bobbs-Merrill Co., New York, 1940.
2. Potter, S. *Theory and Practice of Gamemanship.* Henry Holt & Company, New York, n.d.
3. Mead, G. H. *Mind, Self, and Society.* University of Chicago Press. Chicago, 1934.
4. Szasz, T. *The Myth of Mental Illness.* Harper & Brothers, New York, 1961.
5. Berne, E. *The Structure and Dynamics of Organizations and Groups.* J. B.lippincott Company, Philadelphia and Montreal, 1963

الجزء الثاني

كنز الألعاب

مقدمة

تم الانتهاء من هذه المجموعة بتاريخ (1962)، ولكن يتم اكتشاف ألعاب جديدة باستمرار. في بعض الأحيان، يبدو أنه مثال آخر على لعبة معروفة، نجد أنها لعبة جديدة تمامًا مع دراسة أكثر دقة. واللعبة التي تبدو جديدة نجد أنها نوع مختلف من لعبة معروفة.كما أن عناصر التحليلات المفردة عرضة للتغيير مع تراكم المعارف الجديدة، فمثلًا عندما يكون هناك عدة خيارات ممكنة في وصف الديناميكيات، قد يتبين فيما بعد أن العبارة المختارة لم تكن الأكثر إقناعًا. ومع ذلك فكل من قائمة الألعاب العناصر الواردة في التحليلات كافية للعمل الإكلينيكي. سيتم مناقشة بعض الألعاب وتحليلها بشكل كامل، والبعض الآخر، والتي تتطلب المزيد من التحقيق أو غير شائعة أو التي تكون أهميتها واضحة إلى حد ما - يتم ذكرها باختصار.

الشخص الذي «هو» يُشار إليه عادة باسم «العميل»، أو يتم إعطاؤه اسم «وايت»، في حين أن الطرف الآخر يسمى «بلاك»، وتصنف الألعاب إلى مجموعات وفقًا للحالات التي تحدث فيها أكثر من غيرها: ألعاب الحياة، ألعاب الزواج، ألعاب الحفلات، الألعاب الجنسية، وألعاب العالم السفلي. ثم يأتي قسم المحترفين في الاستشارة، وأخيرًا بعض الأمثلة للألعاب الجيدة.

1. التدوين:

سيتم استخدام الملاحظات التالية في البروتوكولات التحليلية.

العنوان: إذا كان للعبة اسم طويل سيتم استخدام اختصار مناسب في النص، عندما يكون للعبة أو لأشكالها المختلفة أكثر من اسم، ستجد مرجعًا للأسماء المختلفة في فهرس الألعاب. يفضل في التقارير الشفوية استخدام الاسم الكامل للعبة بدلًا من اختصارها أو أوائل حروفها.

الفرضية: يتم إعادة صياغتها بشكل مقنع قدر الإمكان.

الهدف: اختيار المعنى الأكثر ملاءمة بناءً على تجربة الكاتب.

الأدوار: دور الشخص الذي «هو»، والذي تناقش اللعبة من وجهة نظره يتم تقديمه أولًا.

الديناميكية: كما هو الحال مع الهدف.

الأمثلة: 1/ شكل اللعبة كما لُعِبَت في الطفولة، وهو النموذج الأكثر سهولة للتعرف عليه.

2/ شكل اللعبة في حياة الراشدين.

النموذج: هذا يوضح بإيجاز قدر الإمكان المعاملات الحرجة أو المعاملات على المستوى النفسي والاجتماعي.

الحركات: وهذا يوضح الحد الأدنى من المحفزات والاستجابات المتبادلة كما هو موجود في الممارسة الحياتية، والتي يمكن زيادتها أو تقليلها أو زخرفتها إلى عدد غير محدود في المواقف المختلفة.

المزايا: 1/ الميزة النفسية الداخلية: يحاول توضيح كيفية مساهمة اللعبة في الاستقرار الداخلي النفسي.

2/ الميزة النفسية الخارجية: يحاول توضيح المواقف والمشاعر الحميمية المثيرة للقلق التي يتم تجنبها.

3/ الميزة الاجتماعية الداخلية: يعطي الشكل المميز للعبة والتي يتم اللعب بها في المواقف الحميمية.

4/ الميزة الاجتماعية الخارجية: يعطي العبارة الرئيسية المستخدَمة في مشتقات اللعبة أ التسالي، والتي يتم اللعب بها في الدوائر الأقل حميمية.

5/ بيولوجيًّا: يحاول وصف نوع الضربات التي تقدمها اللعبة للأطراف المعنيين بها.

6/ وجوديًّا: يحدد الوضع الذي من خلاله يتم اللعب.

7/ الأقرباء: يحدد أسماء الألعاب التكميلية والمتحالفة والمضادة.

يمكن الحصول على فهم مناسب للعبة فقط من خلال العلاج النفسي، فالأشخاص الذين يلعبون ألعابًا مدمرة يأتون إلى المعالج النفسي

أكثر من الأشخاص الذين يلعبون ألعابًا بناءة، لذا فإن معظم الألعاب المفهومة جيدًا هي في الأساس ألعاب مدمرة، ولكن على القارئ أن يتذكر أن هناك ألعابًا بناءة يلعبها أشخاص أكثر حظًّا. ولمنع فكرة الألعاب من أن تصبح شائعة كما هو الحال مع العديد من المصطلحات النفسية، يجب التأكيد مرة أخرى أنها فكرة دقيقة للغاية، فالألعاب يجب تمييزها بوضوح -من خلال المعايير المعطاة سابقًا- عن الإجراءات والطقوس والتسالي والعمليات والمناورات والسلوكيات التي تنشأ من مواقف مختلفة. فاللعبة تلعَب من موقف ما، ولكن الموقف أو السلوك في المقابل ليسوا بلعبة.

المصطلحات الدارجة أو العامية:

العديد من المصطلحات الدارجة المستخدمة هنا مستمدة من المرضى أنفسهم، وجميعها إذا تم استخدامها واضعين في الحسبان التوقيت والحساسيات، سيتم تقديرها وفهمها والاستمتاع بها من قِبَل اللاعبين، وإذا بدا بعضها غير جدير بالاحترام توجَّه السخرية ضد الألعاب وليس ضد اللاعبين.

إن الشرط الأول للمصطلحات الدارجة هو أن يكون ملائمًا، وحتى إذا بدا هزليًّا في كثير من الأحيان، هذا لأنها تصيب الهدف. كما حاولت أن أبين في مكان آخر في مناقشة الكنايات الدارجة، فإن صفحة كاملة من المقاطع المكتسبة بالتعليم قد لا تنقل نفس قدر المعنى بأن امرأة معينة عاهرةٌ أو أن رجلًا ما حقيرٌ. الحقائق النفسية يمكن صياغتها بلغة عملية لأغراض أكاديمية، ولكن الإدراك الفعال للمحاولات العاطفية قد يتطلب منهجًا مختلفًا. لذا نفضل أن نلعب لعبة «أليس هذا فظيعًا؟» للتعبير عن «الاعتداء الشرجي»، فالتعبير الأول ليس أكثر ديناميكية وأكثر تأثيرًا فقط، لكنه في الواقع أكثر دقة، ففي كثير من الأوقات يعبر الناس عن أنفسهم بشكل أفضل وأسرع عن طريق التعبيرات الصارخة أكثر من تلك الرتيبة.

المراجع:

1. Berne, E. “Intuition IV: Primal Images & Primal Judgments.” Psychiatric Quarterly. 29: 634-658, 1955.

الفصل السادس

ألعاب الحياة

جميع الألعاب لها تأثير مهم -وربما حاسم- على مصائر اللاعبين في ظل الظروف الاجتماعية العادية، ولكن بعضها يتيح فرصًا أكثر من غيرها لشغل وظائف مدى الحياة. ويرجح أن يشارك فيها أشخاص أبرياء نسبيًّا، ويمكن تسمية هذه المجموعة باسم «ألعاب الحياة»، وتشمل «مدمن الكحول» ولعبة «الدين»، ولعبة «لقد أمسكت بك يا بن العاهرة»، ولعبة «انظر ماذا جعلتني أفعل؟»، وأنواعهم الرئيسية، فهي تندمج من جانب مع الألعاب الزوجية ومن جانب آخر مع ألعاب العالم السفلي.

1. مدمن الكحول

الفرضية: في تحليل الألعاب لا يوجد شيء يسمى مدمن الكحول في العموم، ولكن يوجد دور يسمى مدمن الكحول في نوع معين من الألعاب إذا كان الشذوذ البيو كيميائي أو الفسيولوجي هو المحرك الرئيسي في الإفراط في الشرب -هذا لا يزال مجالًا مفتوحًا لبعض التساؤلات- فإن دراسته تنتمي إلى الطب الباطني.

تحليل الألعاب مهتم بشيء مختلف تمامًا: أنواع المعاملات الاجتماعية التي ترتبط بمثل هذه التجاوزات وبالتالي بلعبة «مدمن الكحول»، والتي في ازدهارها الكامل هي لعبة خماسية الأذرع، وعلى الرغم من ذلك قد يتم تكثيف الأدوار بحيث تبدأ وتنتهي كذراعين لشخص واحد. الدور المحوري هو دور مدمن الكحول الذي سندعوه «وايت»، والدور الداعم الرئيسي هو دور المضطهد، وعادة ما يلعبه عضو من الجنس الآخر، وعادة ما يكون الزوج، أما الدور الثالث فهو دور المنقذ الذي يلعبه عادة شخص من نفس الجنس، وغالبًا ما يكون طبيب العائلة الطيب الذي يهتم بأمر المريض وأيضًا بمشكلات

الشرب. في الحالات التقليدية ينجح الطبيب في إنقاذ المدمن على الكحول من عادته، وبعد أن يتوقف اللاعب وايت عن الشرب لمدة 6 أشهر وبعد أن يتم تهنئته على إنجازه هذا، يتم العثور عليه في اليوم التالي وهو في أسوأ حالاته.

الدور الرابع هو الساذج أو الغبي، ويعبر عنه أدبيًا بأنه الرجل النهم الذي يقدم الفضل إلى «وايت» ويعطيه شطيرة وربما فنجانًا من القهوة دون اضطهاده أو محاولة إنقاذه، هذا الدور في الحياة غالبًا ما تلعبه الأم التي تعطيه المال وتتعاطف معه حول الزوجة التي لا تفهمه. في هذا الجانب من اللعبة يطلب من اللاعب «وايت» أن يفسر حاجته إلى المال بطريقة معقولة من خلال مشروع يتظاهر فيه الطرفان أنهما يؤمنان به على الرغم من أنهما يعرفان أين سينفق أغلب المال. في بعض الأوقات يتحول الساذج إلى دور آخر، والذي قد يكون مساعدًا ولكنه ليس أساسيًا: الشخص الصالح الذي يعرض المساعدة حتى دون أن يسأل.

المساعد المحترف في جميع ألعاب الشرب هو بائع المشروبات الكحولية، ففي لعبة «مدمن الكحول» يلعب الدور الخامس، وهو التواصل، حيث إنه المصدر المباشر لإمداده بالكحول الذي يفهم لغته، وهو بطريقة ما الشخص الأكثر معنى في حياة أي مدمن. الفرق بين بائع الكحول وبين اللاعبين الآخرين هو الفرق بين المحترفين والهواة في أي لعبة، فالمحترف يعرف متى يتوقف، فهو يعرف عند أي نقطة يرفض تقديم الكحول للمدمن، والذي يغادر دون أي إمدادات إلا إذا أمكنه العثور على بائع أكثر تسامحًا.

في المراحل الأولى من لعبة «مدمن الكحول» قد تلعب الزوجة الأدوار الثلاث: (الداعمة)، ففي منتصف الليل تقوم بدور الساذج فتنزع ملابس زوجها وتعد له القهوة وتسمح له بضربها، وفي الصباح تقوم بدور (المضطهد) الذي يوبخه على سوء تصرفه، وفي المساء تقوم بدور (المنقذ)، فتتوسل إليه لتغييره. في المراحل المتأخرة وبسبب التدهور العضوي في بعض الأحيان، يمكن الاستسلام للمضطهد وللمنقذ ولكن سيتسامح معهما إذا كانا على استعداد للعمل كمصادر للإمداد. فقد يذهب اللاعب إلى بيت الإرسالية[1] ليتم

(1) بيت الإرسالية: هي بعثة دينية من الكنيسة.

إنقاذه إذا كان سيحصل على وجبة مجانية هناك، وقد يوافق على توبيخه سواء كان هاويًا أو محترفًا إذا كان سيحصل على صدقة بعد ذلك.

وتشير التجربة الحالية إلى أن المكاسب من وراء إدمان الكحول كما هو الحال في الألعاب بشكل عام يأتي من الجانب الذي يعيره معظم الباحثين أقل اهتمامًا. في تحليل هذه اللعبة الشرب في حد ذاته مجرد متعة عرضية لها مزايا إضافية، لكن العملية التي تؤدي إلى الذروة هي الدوار من أثر الكحول، والأمر ذاته في لعبة «المخرب»، ذلك أن صنع الفوضى والذي يجذب القدر الأعظم من الانتباه ليس أكثر من تمهيد للمتعة بالنسبة إلى لاعب «وايت» ليصل إلى صلب الموضوع، وهو الحصول على الغفران من اللاعب «بلاك».

بالنسبة إلى مدمني الكحول، فإن الدوار من أثر الكحول لا يتمثل في الألم الجسدي، ولكن في العذاب النفسي.

إن تسلية الناس المفضلة في الشرب هي «المارتيني» (كم عدد المشروبات الممزوجة وكيف اختلطت) ولعبة «الصباح التالي لـ ...» (دعوني أخبركم عن دوار الكحول الذي حدث لي) لعبة «مارتيني» يقوم بها في الغالب شاربو الكحول الاجتماعيون، حيث يتباهى العديد من مدمني الكحول بمرورهم بجولة نفسية صعبة من «الصباح التالي». وتتيح منظمات مثل جمعية المدمنين على الكحول المجهولين «AA» فرصة غير محدودة لتحقيق ذلك.

عندما يزور أحد المرضى طبيبه النفسي بعد حفلة صاخبة، سيطلق على نفسه مجموعة من الأسماء المختلفة، في حين أن طبيبه النفسي لم يقل شيئًا، في وقت لاحق سيسرد «وايت» هذه الزيارات في مجموعة علاجية، وسيقول بغرور بالغ إن الطبيب النفسي هو الذي أطلق عليه هذه الأسماء. إن اهتمام مدمني الكحول في أثناء الحديث في الوضع العلاجي ليس شربهم -والذي يذكرونه على ما يبدو احترامًا لمضطهدهم- ولكن معاناتهم اللاحقة.

الغرض من معاملة الشرب بغض النظر عن الملذات الشخصية التي تجلبها هو إيجاد وضع يمكن من خلاله توبيخ «الطفل» بشدة، ليس فقط من قبل «الأب» الداخلي، ولكن من قبل أي شخصية أبوية في البيئة تهتم بما يكفي لإلزامه. وبالتالي يجب أن يركز علاج هذه اللعبة على «الصباح التالي»، وليس على الشرب نفسه وعلى الانغماس في جلد الذات.

هناك نوع من المدمنين لا يعانون آثار دوار الكحول، وهؤلاء لا ينتمون إلى الفئة التي نتحدث عنها. هناك أيضًا لعبة «مدمن الكحول الجاف»، حيث يمر اللاعب «وايت» بعملية التدهور المالي والاجتماعي دون وجود زجاجة كحول، فيقوم بنفس التسلسل من الحركات ويتطلب نفس الدعم. وهنا أيضًا «الصباح التالي» هو لب المسألة، والواقع أن التشابه بين «مدمن الكحول الجاف» و«مدمن الكحول العادي» هو الذي يؤكد أن كليهما لعبة، على سبيل المثال: تكون عملية فصلهم من العمل نفسها في كلتا الحالتين.

المدمن يشبه «مدمن الكحول»، ولكن أكثر شرًّا وأكثر دراماتيكية وأكثر وأسرع في الحساسية. في مجتمعنا -على الأقل- يعتمَد بشكل أكبر على «المضطهد» المتاح بسهولة، حيث إن «الساذجين» و«المنقذين» قليلون وبعيدون، ويلعب «البائع» دورًا محوريًّا أكثر بكثير.

هناك مجموعة متنوعة من المنظمات المشاركة في «مدمن الكحول»، بعضها وطني أو حتى دولي وبعضها محلي. العديد منهم ينشر قواعد اللعبة ويشرح جميعهم تقريبًا كيفية لعب دور مدمن الكحول: تناول مشروب قبل الإفطار وإنفاق الأموال المخصصة لأغراض أخرى عليه وما إلى ذلك. كما أنها تشرح وظيفة المنقذ. على سبيل المثال: تستمر مجموعة مدمني الكحول المجهولين في ممارسة اللعبة الفعلية، ولكنها تركز على حث المدمن على القيام بدور المنقذ. ويفضِّل مدمنو الكحول السابقون لأنهم يعرفون كيف ستسير اللعبة، وبالتالي فهم أفضل تأهيلًا للعب دور الداعم مقارنة بالأشخاص الذين لم يلعبوا من قبل.

هناك أيضًا منظمات مكرسة لتحسين مصير اللاعبين الآخرين، فالبعض يضع الضغط على الزوج ليتحول دوره من المضطهد إلى المنقذ. النوع الذي يبدو أقرب إلى المثل العليا للعلاج نظريًّا هو الذي يتعامل مع المراهقين من ذرية مدمني الكحول، حيث يتم تشجيع هؤلاء الشباب على الابتعاد عن اللعبة نفسها بدلًا من مجرد تغيير أدوارهم. العلاج النفسي لمدمن الكحول يكمن في جعله يتوقف عن اللعب تمامًا بدلًا من مجرد تغيير دوره. في بعض الحالات يكون هذا ممكنًا، على الرغم من صعوبة العثور على شيء آخر مثير للاهتمام بالنسبة إلى مدمني الكحول مثل مواصلة اللعب.

بما أنه يخاف من الحميمية، فالبديل قد يكون لعبة أخرى بدلًا من علاقة خالية من الألعاب تمامًا، غالبًا ما يطلق مدمنو الكحول المتعافون على أنفسهم أنهم صحبة غير مثيرة اجتماعيًا، وربما يشعرون بنقص الإثارة في حياتهم ويغريهم هذا باستمرار إلى العودة لأساليبهم القديمة.

إن معيار علاج «اللعبة» هو أن مدمن الكحول السابق ينبغي أن يكون قادرًا على الشرب وسط المجتمع دون أن يعرض نفسه للخطر، حيث إن العلاج المعتاد «الامتناع الكامل» لن يُرضي محللي الألعاب. من الواضح من خلال وصف هذه اللعبة أن هناك إغراءً قويًا للمنقذ أن يلعب لعبة «أنا فقط أحاول مساعدتك»، وللمضطهد ليلعب لعبة «انظر ماذا فعلت بي؟»، وللساذج ليلعب «جو الطيب».

مع ظهور منظمات الإنقاذ التي تنشر فكرة أن إدمان الكحول مرض، تم تعليم مدمني الكحول لعبة «الساق الخشبية». والقانون الذي يهتم اهتمامًا خاصًا بهؤلاء الناس يميل إلى تشجيع هذا في أيامنا هذه، فلقد تحول التركيز من المضطهد إلى المنقذ، من «أنا مخطئ» إلى «ماذا تتوقع من رجل مريض؟» (جزء من الاتجاه في التفكير الحديث بعيدًا عن الدين ونحو العلم). هذا التحول مشكوك فيه من وجهة نظر وجودية ومن وجهة نظر عملية، فيبدو أنه لم يفعل شيئًا يُذكَر للحد من بيع الخمور لمن يشربون كثيرًا، ومع ذلك لا يزال مدمنو الكحول المجهولون بالنسبة إلى معظم الناس أفضل بداية لعلاج الإفراط في الشرب.

عكس الفرضية: كما هو معروف عادة أن يكون «إدمان الكحول» قويًا وصعب التخلي عنه. في إحدى المرات شاركت امرأة -مدمنة على الكحول- قليلًا جدًا في مجموعة علاج، حتى اعتقدت أنها تعرف ما يكفي عن الأعضاء الآخرين للمضي قدمًا في لعبتها، ثم طلبت منهم أن يخبروها عن رأيهم فيها. وبما أنها تصرفت بشكل مهذب كفاية قال عنها بعض الأعضاء أشياء لطيفة، لكنها اعترضت قائلة: «هذا ليس ما أريده، أريد أن أعرف رأيك الحقيقي»، وأوضحت أنها تسعى للحصول على تعليقات سلبية. الأعضاء رفضوا اضطهادها، فعندما عادت إلى المنزل قالت لزوجها إنها إذا تناولت كوبًا آخر فعليه إما أن يطلقها أو يرسلها إلى المستشفى، ووعدها بأن يفعل ذلك، وفي

تلك الليلة سكرت وأرسلها إلى مصحة. في هذه الحالة رفض الأعضاء الآخرون القيام بأدوار الاضطهاد التي أسندتها إليهم في دور اللاعب «وايت»، لم تكن قادرة على تحمل هذا السلوك المضاد على الرغم من جهود الجميع لتعزيز أي وجهة نظر حصلت عليها بالفعل، فوجدت في بيتها شخصًا على استعداد أن يلعب الدور الذي طلبته.

في حالات أخرى ومع ذلك يبدو من الممكن إعداد المريض بما فيه الكفاية بحيث يمكن التخلي عن اللعبة، ومحاولة علاج اجتماعي حقيقي، حيث يرفض المعالج أن يلعب دور المضطهد أو المنقذ، ومن غير العلاجي بنفس القدر أن يلعب دور «الساذج» بحيث يسمح للمريض أن يتخلى عن التزاماته المالية أو المتعلقة بالمواعيد.

الإجراء العلاجي الصحيح من وجهة نظر المعاملات هو -بعد أساس أولي دقيق- اتخاذ موقف تعاقدي بين «البالغين» ورفض لعب أي دور من الأدوار على أمل أن يكون المريض قادرًا على أن يتحمل ليس فقط الامتناع عن الشرب ولكن أيضًا الامتناع عن لعب لعبته، وإذا لم يستطع من الأفضل أن يتحول إلى دور المنقذ.

وعكس الفرضية أمر صعب بشكل خاص، لأن من يشربون في البلدان الغربية يحظون بتقدير كبير، حيث يعد أداة للتعبير عن الاستنكار والقلق أو الكرم، والشخص الذي يرفض لعب أي من هذه الأدوار يثير السخط الشعبي عليه. إن المنهج العقلاني قد يكون أكثر إزعاجًا للذين يقومون بدور المنقذين من مدمني الكحول، وقد يؤدي في بعض الأحيان إلى عواقب مؤسفة على العلاج. في إحدى المواقف الإكلينيكية كانت هناك مجموعة من العاملين مهتمين بشكل جاد بلعبة «مدمن الكحول»، وكانوا يحاولون إحداث علاجات حقيقية عن طريق كسر اللعبة بدلًا من إنقاذ المرضى، وبمجرد أن أصبح هذا واضحًا تم تجميدهم من قبل الجمعية العلمانية التي كانت تدعم العيادة، ولم يتم استدعاء أي منهم للمساعدة في علاج المرضى.

الأقارب: مسرحية مثيرة للاهتمام في «مدمن الكحول» وهي (خذ واحدة)، تم اكتشاف هذه اللعبة من قبل طالب مميز في علم النفس. يذهب اللاعب وايت وزوجته في نزهة مع اللاعب بلاك وزوجته (كلاهما ساذج)،

اللاعب وايت يقول لبلاك (خذ واحدة)، وهذا يسمح لوايت أن يشرب أربعة أو خمسة أضعاف. تنكشف اللعبة إذا رفض بلاك الشرب، وطبقًا لقواعد الشرب فإن وايت يستحق الإهانة، ولهذا سوف يبحث عن أصدقاء أكثر خضوعًا المرة القادمة، فما يبدو على المستوى الاجتماعي أنه كرم «البالغ» بينما هو على المستوى النفسي فعل من الوقاحة، حيث يحصل «الطفل» الخاص بـ «وايت» على الانغماس في الشرب عن طريق رشوة «الأب» للاعب «بلاك»، على الرغم من أنف السيدة وايت، فهي عاجزة حتى عن الاحتجاج، ولكونها عاجزة عن الاحتجاج فهي توافق على السلسلة بأكملها، لأنها قلقة على استمرار اللعبة، فهي تلعب دور المضطهد والسيد «وايت» يلعب دور «مدمن الكحول». من السهل تخيل تبادل الاتهامات ضده في صباح اليوم التالي للنزهة. هذا النوع قد يؤدي إلى مضاعفات إذا كان اللاعب «وايت» رئيس اللاعب «بلاك». وعمومًا فإن «السانج» ليس بالشيء السيئ طيلة الوقت كما يوحي الاسم، فغالبًا ما يكون وحيدًا ويستفيد كثيرًا من تعامله بلطف مع «مدمن الكحول»، فالرجل الذي يلعب دور «جو الطيب» يصنع العديد من معارفه بهذه الطريقة، ويمكنه الحصول على سمعة جيدة في دائرته الاجتماعية الخاصة، ليس كشخص كريم فقط ولكن كراوٍ جيد للقصص. من بين أشكال «جو الطيب» هو أن يطلب النصيحة حول أفضل الطرق لمساعدة الناس، وهذا مثال للعبة مرحة وبناءة تستحق التشجيع. وعلى العكس، الرجل القوي الذي يأخذ دروسًا في العنف أو يطلب المشورة حول أفضل الطرق لإيذاء الناس، على الرغم أن الأذى لا يتم وضعه قيد التنفيذ، فإن اللاعب لديه ميزة الارتباط بأشخاص أقوياء حقيقيين يلعبون من أجل البقاء، ويستطيع أن ينعم بمجدهم المنعكس، وهذا النوع يسميه الفرنسيون un fanforan de vice «متعة الرذيلة».

التحليل

الفرضية: كم كنت سيئًا؟ سنرى إذا كان بإمكانك إيقافي.

الهدف: انتقاد الذات.

الأدوار: مدمن الكحول، المضطهد، المنقذ، الساذج، البائع.

الديناميكية: الحرمان الشفوي.

أمثلة:

1) سنرى إذا كان بإمكانك اللحاق بي، ومن الصعب ربط النماذج الأولية لهذه اللعبة بسبب تعقيدها، ومع ذلك أولاد مدمني الكحول غالبًا ما يمرون بالعديد من المناورات التي تميز مدمني الكحول وتشمل هذه الأمور الكذب، وإخفاء الأشياء، وطلب النقد، والبحث عن أشخاص يساعدونهم، وإيجاد جار يعطي الصدقات، وهلم جرًّا وغالبًا ما يؤجل الانتقاد الذاتي لسنوات لاحقة.

2) المدمن على الكحول ودائرته.

النموذج الاجتماعي: «البالغ» لـ «البالغ».

«**البالغ**»: قل لي ما رأيك عني حقًّا أو ساعدني على التوقف عن الشرب.

«**البالغ**»: سأكون صريحًا معك.

النموذج النفسي: «الطفل» لـ «الأب».

«**الطفل**»: حاول أن توقفني.

«**الأب**»: يجب أن تتوقف عن الشرب لأن...

الحركات:

1) الاستدراج – الاتهام أو المسامحة.

2) التململ – الغضب أو خيبة الأمل.

المزايا:

1) **الميزة النفسية الداخلية:**

أ: الشرب كإجراء للتمرد والطمأنينة وإشباع الرغبة الشديدة.

ب: إدمان الكحول: كلعبة لانتقاد الذات «محتمل».

2) **الميزة النفسية الخارجية:** تجنب العلاقات الجنسية وغيرها من العلاقات الحميمية.

3) **الميزة الاجتماعية الداخلية:** انظر هل بإمكانك إيقافي؟

4) **الميزة الاجتماعية الخارجية:** الصباح بعد تناول المارتيني وغيرها من التسالي.

5) **بيولوجيًا:** تبادل المحبة والغضب.

6) **وجوديًا:** الجميع يريد أن يحرمني.

2. الدين:

الفرضية: الديْن أكثر من مجرد لعبة، ففي أمريكا يميل إلى أن يكون سيناريو الحياة -خطة مدى الحياة- كما هو الحال في بعض أدغال إفريقيا وغينيا الجديدة، فأقارب الشاب يزوجونه بعروس بثمن باهظ ويضعونه في الديون لسنوات قادمة، وهنا تسود نفس العادة -على الأقل في الجزء الأكثر تحضرًا من البلاد- إلا أن مهر العروسة يصبح منزلًا، وإذا لم يكن هناك أقارب فالبنك يتولى هذا الدور.

هكذا الشباب في غينيا الجديدة مع ساعة قديمة تتدلى من جيبه ليتأكد من النجاح، والشباب في أمريكا مع ساعة معصم جديدة لضمان النجاح، يشعر كلاهما بأن له هدفًا في الحياة. والاحتفال الكبير أو الزفاف أو الانتقال إلى المنزل الجديد لا يتم عند تسديد الدين، ولكن أول ما يتم التعهد بها. فما تؤكد عليه برامج التليفزيون على سبيل المثال ليس الرجل الذي في منتصف العمر الذي سدد أخيرًا رهن عقاره، ولكن الشاب الذي ينتقل إلى منزله الجديد مع أسرته وهو يلوح بفخر بالأوراق التي وقعها للتو والتي ستقيده طوال معظم سنوات عمره المثمرة، وبعد أن يسدد ديونه يجد مشكلة جديدة، وهي تسديد نفقات الجامعات لأولاده وتأمينه، فهو المواطن الكبير الذي يجب أن يوفر له المجتمع ليس فقط وسائل الراحة المادية، ولكن أيضًا هدفًا جديدًا. كما هو الحال في غينيا الجديدة، وإذا كان داهية «ذكيًا للغاية» فقد يصبح دائنًا كبيرًا بدلًا من مديون ولكن هذا نادرًا ما يحدث.

وكما يقال: خنفساء تزحف عبر المكتب إذا قلبناها على ظهرها نستطيع أن نرى الكفاح الهائل الذي تمر به لكي تقف على قدميها مرة أخرى. خلال هذه الفترة كان لديها هدف في حياتها، وحين ينجح ذلك فإن المرء يكاد يلمح نظرة النصر على وجهها، والآن وبعد أن طردت من القمة شعرت أن الحياة بلا هدف، ربما ستعود على أمل تكرار انتصارها، قد يستحق الأمر أن نضع على ظهرها علامة بالحبر حتى نتعرف عليها إذا كانت تخاطر بذلك، فهذه الحشرة «الخنفساء» شجاعة، فلا عجب أنها نجت لملايين السنين.

أغلب الشباب الأمريكي لا يأخذون قروض رهنهم العقاري على محمل الجد وقت الضغط أو الاكتئاب أو إذا كانت حالتهم الاقتصادية سيئة، فإن التزاماتهم تبقيهم على حالهم وقد تمنع البعض من الانتحار، فهم يلعبون في أغلب الأحيان لعبة خفية من «لو لم يكن ذلك من أجل الديون»، ولكنهم فيما عدا ذلك يستمتعون بحياتهم، فقط قليلون هم الذين يلعبون لعبة المدين الصعبة.

حاول وجمع "TAC", Try And Collect: عادة ما يلعبها الأزواج الشباب، ويتم إعداد اللعبة بحيث يفوز اللاعب بأي طريقة تجري بها الأمور. يحصل اللاعب وايت على جميع أنواع السلع والخدمات على الائتمان صغيرة كانت أو فاخرة، اعتمادًا على خلفيتهم وكيفية تعلمهم اللعب من قبل والديهم أو أجدادهم، إذا استسلم الدائن بعد بعض الجهود الناعمة للتحصيل يمكن لوايت أن يتمتع بالمكاسب دون عقوبة، وبهذا المعنى يربح. فإذا قام الدائن بمحاولات مضنية أكثر فإنه يتمتع بمتعة مطاردته واستخدام مشترياته. ويحدث الشكل الصعب من اللعبة إذا كان الدائن عازمًا على تحصيل المال، فمن أجل الحصول على المال سيضطر إلى اللجوء إلى تدابير متطرفة، وعادة ما يكون لهم عنصر اضطراري مثل الذهاب إلى حيث يعمل اللاعب وايت أو الذهاب إلى منزله بشاحنة مبهرجة وصاخبة مكتوب عليها وكالة التحصيل بأحرف كبيرة.

في هذه المرحلة يتم عكس التيار، ويعرف وايت أنه غالبًا سيضطر إلى الدفع، ولكن بسبب عنصر الإكراه والذي تم توضيحه من خلال الرسالة الثالثة من الدائن (إذا لم تحضر إلى مكتبنا في خلال 48 ساعة فسوف....) حينها يشعر وايت أن غضبه مبرر، فها هو اللاعب الآخر ينتقل إلى مرحلة «ها قد حصلت عليك يا بن العاهرة»، وفي هذه الحالة يفوز بإثبات أن الدائن جشع ولا يرحم وغير جدير بالثقة.

ومن بين المزايا الأكثر وضوحًا:

1. تعزيز الوضع الوجودي للاعب وايت، والذي هو شكل مقنع من «جميع الدائنين جشعون».

2. يوفر مكسبًا اجتماعيًا خارجيًا كبيرًا، حيث إنه الآن في وضع يسمح له بإساءة استخدام الدائن بشكل علني لأصدقائه دون أن يفقد مكانته كـ «جو الطيب»، وقد يستغل أيضًا المزيد من المكاسب الاجتماعية الداخلية من خلال مواجهة الدائن نفسه. وفضلًا عن ذلك يبرر استفادته من نظام الائتمان: فإذا كانت هذه هي حال الدائنين -كما أثبت هو الآن- فلماذا يدفع لأي شخص؟

لعبة الدين في صورة (حاول أن تحصل عليها ثم اهرب بها) Try And Get Away With It "TAGAWI" في بعض الأحيان تُلعب بواسطة صغار الملاك. لاعبو لعبة TAC ولعبة TAGAWI يتعرفون بسهولة بعضهم على بعض، وبسبب المزايا التبادلية المحتملة والرياضية الموعودة، فإنهم سعداء بشكل سري وينخرطون بسهولة بعضهم مع بعض، وبغض النظر عمن سيربح المال، فقد حسَّن كل منهم موقف الآخر عندما لعب «لماذا يحدث هذا دائمًا معي» عندما ينتهي كل شيء.

ألعاب المال قد يكون لها عواقب خطيرة جدًا إذا كانت هذه الأوصاف تبدو مضللة كما هي في نظر بعض الناس، فإن هذا لا يرجع إلى أنها تتعلق بأمور تافهة، بل لأنها تكشف دوافع تافهة وراء أمور تعلم الناس أن يأخذوها على محمل الجد.

عكس الفرضية: النقيض الواضح لـ TAC هو طلب الدفع الفوري نقدًا، ولكن لاعب TAC الجيد لديه أساليب للالتفاف هو كذلك، والتي سوف تكون مجدية تجاه أي شخص غير الدائنين الأكثر تشددًا.

أما نقيض لعبة TAGAWI هو السرعة والأمانة، حيث إن لاعبي لعبة TAC ولعبة TAGAWI الأقوياء محترفون بكل معاني الكلمة، والهواة يحظون بفرصة اللعب ضدهم بقدر ما يحظون بفرصة ضد المقامرين المحترفين، في حين أن الهواة نادرًا ما يفوزون، فإنه بإمكانهم أن يستمتعوا على الأقل إذا شاركوا في واحدة من هذه الألعاب، وبما أن الطرفين يلعبان وفقًا للتقاليد على نحو متجهم، فلا شيء أكثر إرباكًا للمحترفين من أن يضحك هاوٍ على النتيجة. في الأوساط المالية يعد هذا خارجًا عن المألوف، في الحالات التي تم إبلاغ الكاتب عنها فإن الضحك على المدين عندما يتلقاه المرء في الشارع

هو أمر محبط ومحير ومقلق بالنسبة إلى المدين كما هو الحال في لعبة «المخرب».

3. اضربني/ اركلني:

الفرضية: هذه اللعبة تتم بواسطة رجال أسلوبهم الاجتماعي يشبه ارتداء لافتة مكتوب عليها (أرجوك لا تركلني)، هذا يقدم إغراءً لا يقاوَم، وعندما تأتي النتيجة الطبيعية يبكي اللاعب وايت بشفقة ويقول: «ولكن العلامة تقول (لا تركلني)»، ويضيف بانزعاج: «لماذا يحدث هذا لي دائمًا why does this always happen to me "WAHM"» وعلى المستوى الإكلينيكي قد تكون لعبة WAHM متنكرة في صيغة الطب النفسي النمطية (كلما أصبحت تحت ضغط أنهار كليًا).

أحد عناصر اللعبة يكمن في الفخر العكسي (مصائبي أفضل من مصائبك)، وغالبًا ما يوجد هذا عند مرضى «البارانويا»، فإذا كان الناس يرفضون ضربة لرقة قلبهم (أنا فقط أحاول مساعدتك) أو بسبب التقاليد الاجتماعية أو القواعد التنظيمية، فإن سلوكه يصبح استفزازيًا على نحو متزايد إلى أن يتجاوز الحدود ويجبرهم على الالتزام باللعبة، هؤلاء هم الرجال الذين تم طردهم وهجرهم عاطفيًا، والذين خسروا وظائفهم.

اللعبة المقابلة بين النساء هي «المظهر الرث»، غالبًا ما يكونون أنيقين ويبذلون مجهودًا كبيرًا ليصبحوا بائسي المظهر، ويحرصون على ألا تتجاوز مكاسبهم -لأسباب وجيهة- مستوى الكفاف. إذا كان لديهم مكاسب غير متوقعة، فهي تتمثل دائمًا في وجود شباب مغامرين يساعدونهم في التخلص من المظهر الرث عن طريق إعطائهم أسهمًا في ترويج عمل تجاري لا قيمة له أو ما يعادله.

هذه المرأة تدعى بين عموم الناس (صديقة الأم)، وهي دائمًا على استعداد لإعطاء نصائح أبوية حكيمة والعيش بناءً على ما يختبره الآخرون. إن لعبتهن WAHM صامتة، ونضالهم الشجاع يشير فقط إلى «لماذا يحدث هذا دائمًا لي».

هناك شكل مثير للاهتمام من لعبة WAHM يحدث في الأشخاص المتكيفين جيدًا الذين يجنون مكافآت ونجاحات متزايدة غالبًا ما تتجاوز توقعاتهم الخاصة، وفي هذا الصدد يمكن أن تؤدي لعبة WAHM إلى التفكير الجاد والبناء وإلى النمو الشخصي على أفضل وجه إذا تم أخذها في صورة «ماذا فعلت حقًّا لأستحق هذا؟».

4. لقد حصلت عليك يا بن العاهرة Now I Get You، You Son of a Bitch

الفرضية: يمكن رؤية ذلك في الشكل الكلاسيكي للعبة البوكر، حيث إن اللاعب وايت يحصل على يد لا تهزم مثل «أربعة آسات»، في هذه المرحلة إذا كان اللاعب وايت يلعب NIGYSOB فهو يهتم بحقيقة أن اللاعب بلاك تحت رحمته تمامًا أكثر من كونه في لعبة بوكر جيدة أو كسب المال.

كان اللاعب وايت بحاجة إلى تركيب بعض تجهيزات السباكة، وقام بمراجعة التكاليف بعناية فائقة مع السباك قبل أن يعطيه إشارة البدء، تم تحديد السعر واتفق على أنه لن تكون هناك أي إضافات.

وعندما قدم السباك فاتورته أضاف إليها بضعة دولارات لشراء صمام غير متوقع كان يلزم تثبيته. كان بأربعة دولارات والعمل تكلف 400 دولار. غضب وايت واتصل بالسباك وطالب بتفسير، لم يتراجع السباك، فكتب للسباك رسالة طويلة ينتقد فيها نزاهته وأخلاقياته، ورفض دفع الفاتورة حتى يتم سحب الرسوم الإضافية، فاستسلم السباك أخيرًا.

سرعان ما أصبح من الواضح أن كلًّا من وايت والسباك يلعبان، وفي سياق مفاوضاتهما، اعترف كلٌّ منهما بإمكانيات الآخر، قام السباك بحركة استفزازية عندما قدم فاتورته، وبما أن اللاعب وايت حصل على كلمة من السباك، فمن الواضح أن السباك كان مخطئًا. شعر وايت أن لديه سببًا لتنفيس غضبه ضد السباك وبشكل غير محدود، فبدلًا من التفاوض على نحو كريم يتناسب مع معايير «البالغين» -التي وضعها لنفسه- ببعض الانزعاج البريء، انتهز اللاعب الأبيض الفرصة لتوجيه انتقادات واسعة النطاق لطريقة حياة السباك بالكامل.

كان جدالهما ظاهريًا من شخص «بالغ» إلى «بالغ» هو نزاع تجاري مشروع حول مبلغ مالي محدد، وعلى المستوى النفسي كان وايت يستغل اعتراضه «موقفه» التافه الذي يمكن الدفاع عنه اجتماعيًا للتنفيس عن غضبه المكبوت لسنوات عديدة على خصمه، تمامًا كما كانت تفعل والدته في موقف مماثل، وسرعان ما أدرك موقفه الأساسي، وهو لعبة NIGYSOB وأدرك كم كان مسرورًا باستفزاز السباك. ثم تذكر أنه منذ طفولته كان يبحث عن ظلم مماثل فيستقبله ببهجة وحماس. وفي كثير من الحالات التي سردها نسي الاستفزاز الرئيسي ولكنه تذكر بتفصيل كبير مسار المعركة التي تلت ذلك. ومن الواضح أن السباك كان يلعب لعبة «لمـاذا يحدث هذا لي دائمًا؟ WAHM.

لعبة NIGYSOB هي لعبة ذات ذراعين، ويجب تمييزها عن لعبة «أليس هذا فظيعًا؟ (AIN'T IT AWFUL (AIA» ففي لعبة أليس هذا فظيعًا يسعى اللاعب إلى الشكوى لطرف ثالث، مما يؤدي إلى لعبة ذات ثلاث أذرع: الضحية، والمعتدي، وكاتم الأسرار. تحت شعار أن البؤس يحب المشاركة.

كاتم الأسرار غالبًا ما يكون شخصًا يلعب لعبة «أليس هذا فظيعًا؟». أما لعبة WAHM هي لعبة ذات ثلاث أذرع ولكن يحاول فيها اللاعب إثبات تفوقه في سوء الحظ، ويبغض المنافسة من غيره سيئ الحظ.

يتم تسويق لعبة NIGYSOB في شكل احترافي ذات ثلاث أذرع باسم لعبة «المغفل»، ويمكن أيضًا أن تلعب كلعبة زوجية مزدوجة في أشكال أكثر أو أقل خفية.

عكس الفرضية: أفضل نقيض للفرضية هو السلوك الصحيح، فينبغي ذكر الهيكل التعاقدي للعلاقة مع اللاعب الذي يلعب لعبة NIGYSOB بشكل صريح وبالتفصيل وفي أول فرصة، وعليه الالتزام بالقواعد بشكل صارم. في الممارسة الإكلينيكية -على سبيل المثال- لا بد من تسوية مسألة دفع ثمن المواعيد الفائتة أو تسوية الإلغاء بشكل واضح، ويجب اتخاذ احتياطات إضافية لتجنب الأخطاء في غدارة الحسابات. إذا حدث احتجاج غير متوقع فإن النقيض هو أن تتنازل برقة دون خلاف حتى يحين الوقت الذي يكون فيه المعالج مستعدًا للتعامل مع اللعبة. في الحياة اليومية تبدو المعاملات

التجارية مع لاعبي NIGYSOB هي دائمًا مخاطرة محسوبة، وينبغي معاملة زوجة هذا الشخص بأدب ولياقة، وينبغي تجنب ألطف المغازلات والمهاترات والإهانات، لا سيما إذا كان الزوج نفسه يشجع ذلك.

التحليل

الفرضية: لقد أمسكت بك يا بن العاهرة.

الهدف: التبرير.

الأدوار: الضحية والمتعدي.

الديناميكية: الغيرة بغضب.

الأمثلة:

1) أمسكت بك هذه المرة.

2) الزوج الغيور.

النموذج الاجتماعي: «البالغ» لـ «البالغ».

- البالغ: انظر لقد أخطأت.

- البالغ: الآن بعد أن لفت انتباهي أظن أنني أخطأت.

النموذج النفسي: «الأب» لـ «الطفل».

- الأب: كنت أراقبك على أمل أن تقع في الخطأ.

- الطفل: لقد أمسكت بي هذه المرة.

- الأب: نعم، وأنا سأدعك تشعر بالقوة الكاملة لغضبي.

الحركات:

1) التحريض - الاتهام.

2) الدفاع - الاتهام.

3) الدفاع - العقاب.

المزايا:

1) الميزة النفسية الداخلية: تبرير الغضب.

2) الميزة النفسية الخارجية: تبرير تجنب مواجهة قصوره الخاص.

3) الميزة الاجتماعية الداخلية: لعبة NIGYSOB.

4) الميزة الاجتماعية الخارجية: أنهم دائمًا موجودون بالخارج لينقضُّوا عليك.

5) بيولوجيًّا: تبادل عدائي عادة ما يكون جنسيًّا.

6) وجوديًّا: لا يمكن الوثوق بالناس.

5. انظر ماذا جعلتني أفعل بسببك: (See What You Made Me DO)

الفرضية: في شكلها الكلاسيكي هي لعبة زوجية، وهو في الحقيقة زواج فاسد بثلاث نجوم، ولكن أيضًا يمكن أن تُلعَب بين الآباء والأطفال وفي الحياة العملية.

الدرجة الأولى من SWYMD: وايت يشعر أنه غير اجتماعي، لذا يصبح منهمكًا في بعض النشاطات التي تعزله عن الناس، ربما كل ما يريده في هذه اللحظة هو تركه وحيدًا. فيأتي دخيل عليه مثل زوجته أو أحد أولاده إما ليوكزه أو ليسأله عن شيء ما، مثل: «أين يمكن أن أجد الكماشة؟»، وهذا التدخل يتسبب في انزلاق أزميله/فرشاته/آلة لحام الحديد/آلته الكاتبة، وعندها يلتفت إلى الدخيل ويصرخ فيه: انظر ما الذي جعلتني أفعله بسببك؟ وعندما يتكرر هذا على مر السنين تتركه عائلته وشأنه أكثر فأكثر عندما ينهمك في نشاطاته، وبالطبع لم يكن الدخيل هو سبب الانزلاق، ولكن تهيجه وقلقه وهو يشعر بسعادة بالغة عندما يحدث ذلك لأنه يعطيه المبرر لطرد الدخيل. ومن المؤسف أن هذه اللعبة يسهل على الأطفال أن يتعلموها بحيث يمكن نقلها من جيل إلى جيل. ويظهر الرضا للمزايا الكامنة بوضوح أكبر عندما يتم التلاعب بها بشكل أكثر إغراءً.

الدرجة الثانية من SWYMD: إذا أصبحت اللعبة طريقة للحياة بدلًا من مجرد استخدامها من حين لآخر كوسيلة دفاعية، سيتزوج وايت امرأة تلعب لعبة «أنا فقط أحاول مساعدتك»، أو امرأة مقاربة لها، فيسهل له أن يخضع لقراراتها، وغالبًا ما يكون تحت ستار المراعاة والكبرياء. فقد يدعها بلطف ولباقة تقرر أين يذهبان لتناول العشاء، أو تختار الفيلم الذي سيشاهدانه،

فإذا سارت الأمور بشكل جيد سيستمتع بها، وإذا لم يكن الأمر كذلك فيمكنه أن يلومها بالقول أو التلميح: (أنت وضعتني في هذا الموقف). وهو نوع بسيط من لعبة SWYMD. أو قد يلقي عبء القرارات المتعلقة بتربية الأطفال على كاهلها بينما يعمل كمسؤول تنفيذي، فإذا انزعج الأطفال يمكنه لعب SWYMD. وهذا يضع الأساس للوم الأم إذا كان مصير الأطفال سيئًا عبر السنين. ثم إن لعبة SWYMD ليست هدفًا في حد ذاته، ولكن تقدم رضا عابرًا في الطريق إلى «قلت لك ذلك» أو «انظر ما الذي قمت به الآن».

اللاعب المحترف الذي يلعبSWYMD سيستخدمها أيضًا في عمله. فلعبة SWYMD المهنية عبارة عن نظرة طويلة من الاستياء تحل محل الكلمات. اللاعب ديموقراطيًا أو كجزء من الإدارة الجيدة يطلب من مساعديه تقديم اقتراحات. وبهذه الطريقة يصل إلى مكان لا يمكن النيل منه لإرهاب صغار العاملين. وأي خطأ سيقوم به يمكن أن يلومهم عليه. وإذا تم استخدامه ضد رؤساء العمل (لومهم على أخطائهم)، فإنه قد يصبح مدمرًا للذات، وقد يؤدي إلى إنهاء الخدمة أو النقل من وحدة لأخرى في الجيش. في هذه الحالة سيلعب لعبة «لماذا يحدث هذا دائمًا لي» مع الأشخاص المستائين، أو لعبة «هأنذا أعود مرة أخرى» مع الأشخاص المكتئبين، وكلاهما من عائلة اركلني.

الدرجة الثالثة من SWYMD: هي أصعب أنواع اللعبة، وتلعب من قبل المصابين «بالبارانويا» ضد الناس غير الحذرين بما فيه الكفاية في أثناء إعطائهم للمشورة (انظر، أنا فقط أحاول مساعدتك)، قد تكون في هذه الحالة خطيرة وفي بعض الأوقات قاتلة.

لعبة «انظر، ما الذي جعلتني أفعله؟» ولعبة «أنت وضعتني في هذا الموقفYOU GOT ME INTO THIS»، يكملان بعضهما بعضًا بشكل جيد. ولهذا فإن لعبة SWYMD ولعبة UGMIT يعدان مزيجًا كلاسيكيًا لعقد اللعبة الخفي في العديد من الزيجات، ويتضح هذا العقد من خلال التسلسل التالي:

بالاتفاق المتبادل قامت السيدة وايت بمسك دفاتر الحساب ودفع الفواتير من الحساب المصرفي المشترك، لأن السيد وايت كان ضعيفًا في الحساب، وكل بضعة أشهر سيتم إخطارهم عن السحب على المكشوف، واضطر السيد

وايت إلى تسوية الأمر مع البنك، عندما بحث عن مصدر المشكلة، تبين أن السيدة وايت قامت بشراء شيء غالي الثمن دون إخبار زوجها، وعندما تم تسليط الضوء على هذا فإن السيد وايت لعب بشغف لعبة «UGMIT»، وهي استقبلت توبيخه بالدموع ووعدته ألا يحدث هذا مرة أخرى، كل شيء سار بسلاسة لفترة من الزمن، ثم ظهر فجأة وكيل دائن ما يطالب بدفع فاتورة طويلة الأجل. إذا لم يكن السيد وايت قد سمع عن هذا فسيسأل زوجته والتي ستلعب لعبة SWYMD قائلة إنها غلطته، فهو قد منعها من السحب من حسابهما البنكي لذا كانت طريقتها الوحيدة التي تمكِّنها من تغطية نفقاتها هي ترك هذا الالتزام الكبير غير مدفوع وإخفاؤه.

وقد سمحوا لهذه اللعبة أن تستمر لعشرات السنوات على أساس أن كل حدث سيكون الأخير، وأنه من ذلك الحين فصاعدًا سيكون الأمر مختلفًا، وهو ما كان عليه لبضعة أشهر، في أثناء العلاج استطاع السيد وايت بذكاء شديد دون مساعدة المعالج أن يحلل هذه اللعبة، وابتكر أيضًا علاجًا فعالًا. بالاتفاق المتبادل بينه هو والسيدة وايت وضعا جميع الحسابات المصرفية باسمه، وواصلت السيدة وايت القيام بمسك الدفاتر والقيام بالشيكات، ولكن السيد وايت يرى الفواتير أولًا ويسيطر على المدفوعات الصادرة، وبهذه الطريقة لم تخفِ عنه شيئًا أو تسحب على المكشوف، وهما الآن يتقاسمان العمل في الميزانية.

حُرِما من الشعور بالرضا الناتج من لعبة SWYMD ولعبة UGMIT، وشعرا بالحيرة في بداية الأمر ثم تم دفعهما لإيجاد أنواع أكثر انفتاحًا وبنَّاءة لإرضاء بعضهما بعضًا.

عكس الفرضية: عكس الفرضية من الدرجة الأولى هو ترك اللاعب وحده، أما عكسها في الدرجة الثانية هو عكس القرار على اللاعب وايت مرة أخرى. قد يكون رد فعل اللاعب من الدرجة الأولى الشعور بالهجر، لكن نادرًا ما يكون غاضبًا، أما لاعب الدرجة الثانية قد يصبح متجهمًا إذا أُجبر على اتخاذ المبادرة، لذا فإن مكافحة لعبة SWYMD قد تؤدي إلى عواقب وخيمة، ولهذا فإن عكس الفرضية من الدرجة الثالثة ينبغي أن يحدث على يدي محترفين أكفاء.

تحليل جزئي:

الهدف من هذه اللعبة هو التبرير. ديناميكيًّا قد يكون النوع البسيط مرتبطًا بالقذف المبكر، أما أصعب أشكال الغضب يكون مبنيًّا على القلق من الإخصاء. يسهل على الأطفال اكتساب هذا النوع من القلق. المكسب النفسي الخارجي (تجنب المسؤولية)، واللعبة تهدد العلاقة الحميمية عاجلًا لأن الغضب المبرر يشكل عذرًا وجيهًا لتجنب العلاقات الجنسية، وبالتالي الفرضية الوجودية أنا بريء.

ملاحظة: نشكر الدكتور رودني نيرس، والسيدة فرانسيس ماتسون من مركز علاج إدمان الكحول في أوكلاند كاليفورنيا، والدكتور كينيث إيفرتس د. ستارلز، والدكتور روبرت غولدنيج، وغيرهم من ذوي الاهتمام الخاص في هذه المشكلة لجهودهم في دراسة الكحول كلعبة ولمساهمتهم وانتقادهم للمناقشة الحالية.

المراجع:

1. Berne, Eric. *A LAyman's Guide* to *Psychiatry* & *Psychoanalysis.* Simon & Schuster, New York, 1957, p. 191.
2. Mead, Margaret. *Growing Up in New Guinea.* William Morrow & Company, New York, 1951.

الفصل السابع

ألعاب زوجية

إن أي لعبة تقريبًا يمكن أن تُشكل دعامةً للحياة الزوجية والعائلية. ولكن بعض الألعاب مثل «لو لم يكن ذلك من أجلك» تزدهر على نحو أفضل، أو لعبة مثل «المرأة الباردة» يتم احتمالها لمدة أطول تحت تأثير القوة القانونية للعقد الحميمي. طبعًا لا يمكن فصل الألعاب الزوجية عن الألعاب الجنسية -التي يتم تناولها في قسم منفصل- إلا بشكل تعسُّفي.

وتشمل تلك الألعاب التي تتطور بشكل مميز إلى أشكالها الكاملة في العلاقة الزوجية ما يلي: (الزاوية)، (قاعة المحكمة)، (المرأة الباردة جنسيًّا)، (الرجل البارد جنسيًّا)، (مرهق)، (لو لم يكن من أجلك)، (انظر، كم حاولت بشدة!)، (حبيبتي).

1. الزاوية/ الركن:

تُبيِّن بشكل واضح أكثر من بقية الألعاب، الجانب المتلاعب ووظيفته كحواجز أمام المشاعر الحميمية، ومن عجب المفارقات أنها تتألف من رفض مخادع لممارسة لعبة شخص آخر.

1: تقترح السيدة وايت على زوجها الذهاب إلى مشاهدة فيلم، والسيد وايت يوافقها.

2أ: السيدة وايت تقوم بذلةٍ غير مقصودة؛ إذ إنها تُذكِّر زوجها بشكل طبيعي في سياق الحديث أن المنزل يحتاج إلى الدهان. وهذا شيء مُكلف وقد أخبرها زوجها أن مواردهم المالية متوترة وطلب منها ألّا تحرجه أو تزعجه باقتراح نفقات غير أساسية على الأقل حتى بداية

الشهر الجديد. إذًا فهذا وقت غير مناسب لإظهار حالة المنزل لذا يستجيب السيد وايت بوقاحة.

2ب: بدلًا من ذلك: السيد وايت يوجِّه المحادثة حول المنزل مما جعل من الصعب على السيدة وايت مقاومة إغراء القول بأنه يحتاج إلى دهان، وكما حدث في الحالة السابقة فالسيد وايت يستجيب بوقاحة.

3: تشعر السيدة وايت بالإهانة، وتقول إنه إذا كان مزاجه سيئًا فهي لن تذهب معه إلى السينما ومن الأفضل أن يذهب بمفرده. يقول إنه إذا كان هذا هو شعورها حيال الأمر سيذهب وحده. يذهب السيد وايت إلى السينما أو يخرج مع الأولاد تاركًا السيدة وايت في المنزل لرعاية مشاعرها الجريحة. هناك حيلتان محتملتان في هذه اللعبة.

أ: السيدة وايت تعلم جيدًا من تجاربها السابقة أنه لا يفترض أن تأخذ انزعاجه على محمل الجد، وأن ما يريده حقًّا هو أن تُظهر بعض التقدير لمدى جهده في العمل لكسب معيشتهم، عندها يذهبان بسعادة معًا إلى السنيما. لكنها ترفض اللعب، وهو يشعر بالخذلان بشدة ويغادر مملوءًا بخيبة الأمل والاستياء في حين أنها تبقى في المنزل مع شعورٍ بالإهانة لكنْ معه شعورٌ خفيٌّ بالانتصار.

ب: السيد وايت يعلم جيدًا من تجاربه السابقة أنه من غير المفترض أن يأخذ استياءها على محمل الجد، وهي تريد حقًّا أن تتخلص منه ليذهبا معًا إلى السينما، لكنه يرفض اللعب وهو يعلم أن رفضه غير أمين، فهو يعلم أنها تريد بعض الملاطفة والمغازلة ولكنه يتعمَّد ألَّا يفعل ذلك، وترك المنزل وهو يشعر بالفرح والارتياح ولكن يبدو مظلومًا، وتركها تشعر بخيبة الأمل والاستياء.

في كل حالة من هذه الحالات يكون موقف الفائز -من وجهة نظر فطرية لا تشوبها شائبة- هو أَخْذ كلام الآخر حرفيًّا وهذا واضحٌ في «ب»؛ إذ يأخذ السيد وايت رفض السيدة وايت للذهاب على القيمة الظاهرية، كلاهما يعرف أن هذا غشٌّ لكن ما دامتْ قالته فهي موضوعة في الزاوية.

المكسب الأكثر وضوحًا هو المكسب النفسي الخارجي؛ إذ يجد كلاهما أن الأفلام مثيرة ومن المتوقع أن يمارسا الحب بعد عودتهما، لذا أيهما يريد

تجنُّب الحميمية! يقوم بحركات اللعبة السابقة (2أ) أو (2ب) إن هذا النوع من «الجلبة» (انظر الفصل التاسع) هو نوع مثير للسخط بشكل خاص، فالطرف «المظلوم يمكن أن يقدم حجة جيدة لعدم الرغبة في ممارسة الحب بسبب السخط المبرر والزوج الموضوع في الزاوية لا يجد مهربًا».

عكس الفرضية: هذا بسيط جدًّا كل ما عليها فعله هو تغيير رأيها وأخذ زوجها من ذراعه والابتسام والذهاب معه.. (أيْ تحوُّل حالة الذات من حالة «الطفل» لحالة «البالغ»)، الأمر صعب على السيد وايت لأنها تملك المبادرة، ولكن إذا استعرض الوضع بشكل كامل فقد يتمكن من إقناعها بالذهاب معه كطفل عابس تم إرضاؤه أ، بشكل أفضل كشخص راشد.

لعبة «الزاوية» في صورتها العائلية التي تتضمن الأطفال.. توجد في شكل مختلف؛ إذ تشبه القيد المزدوج كما وصفه باتسون[1] ومساعدوه. فهنا الطفل محاصر تمامًا فمهما فعل فهو على خطأ.

وفقًا لمدرسة باستون قد يكون هذا سببًا مهمًّا في الشيزوفرينيا. وفي اللغة الحالية قد تكون الشيزوفرينيا عكس فرضية لعبة الزاوية للأطفال. فتجربة علاج مرض الفصام للبالغين عن طريق تحليل هذه اللعبة، أيْ تحليل لعبة «الزاوية» لإثبات أن السلوك الفصامي تم القيام به خصيصى لمواجهة هذه اللعبة، عندها يحدث شفاء كلي أو جزئي عند المرضى الذين تم تحضيرهم بشكل مناسب.

الصورة اليومية من لعبة الزاوية التي تلعبها العائلة بأكملها من المرجح أن تؤثر في تطور شخصية الطفل الأصغر سنًّا. يشجع الولد الصغير على المساعدة في البيت، ولكن عندما يقوم بذلك يجد الوالدان عيبًا فيما يفعله مثال: «ملعون إذا فعلت، وملعون إذا لم تفعل»، ويمكن أن يُسمى هذا بالقيد المزدوج وهو نوع من معضلة «الزاوية».

لعبة «الزاوية» في بعض الأحيان تكون سببًا في إصابة الأطفال بالربو.

فتاة صغيرة: أمي، هل تحبينني؟

---

(1) باتسون: عالم أنثروبولوجيا، وعالمٌ اجتماعيٌّ طور هو وزملاؤه نظرية الارتباط المزدوج للفصام.

الأم: ما هو الحب؟

هذا الجواب يترك الطفلة دون مصدرٍ ليرشدها. هي تريد الحديث عن حب أمها، والأم حولت الموضوع إلى الفلسفة التي ليست مجهزة للتعامل معها بعد، فتبدأ الفتاة في التنفس بقوة، فتقلق الأم ويبدأ الربو، فتعتذر، ومن هنا تبدأ اللعبة. هذا الربو نوعٌ من لعبة الزاوية التي لا تزال بحاجة إلى المزيد من الدراسة.

هناك نوع أنيق من لعبة الزاوية يمكن تسميته «راسل وايت هيد»[1] يحدث أحيانًا في مجموعات العلاج النفسي.

بلاك: حسنًا، عندما نكون صامتين فلا أحد يلعب الألاعيب.

وايت: الصمت نفسه قد يكون لعبةً.

ريد: لم يمارس أحدٌ الألعاب اليوم.

وايت: ولكن عدم ممارسة الألعاب في حد ذاته قد يكون لعبةً.

النقيض العلاجي على نفس القدر من الأناقة. والمفارقات المنطقية محظورة وعندما يحرم وايت من هذه المناورة سرعان ما تظهر مخاوفه الأساسية.

يوازي لعبة الزاوية من ناحية ولعبة المظهر الرث من ناحية أخرى، لعبة «حقيبة الغداء» هي لعبة زوجية يستطيع فيها أن يتناول الزوج الغداء في مطعم جيد ويُعِد لنفسه شطائر كل صباح يأخذها إلى المكتب في كيس ورقي. وبهذا يستخدم كسرات الخبز وبقايا العشاء وأكياس الورق التي تحتفظ بها زوجته، وبهذا يسيطر على الموارد المالية بشكل كامل. وبهذا لا تتجرأ أي زوجة على شراء شال فرو المنك بسبب هذه التضحيات. ويحصد الزوج مميزات أخرى كثيرة مثل تناول الغداء وحده ومتابعة عمله خلال ساعات الغداء. هذه اللعبة بناءة.. كان بنجامين فرانكلين ليوافق عليها من نواحٍ عديدة لأنها تشجع مزايا التوفير والعمل الشاق ومراعاة المواعيد.

---

(1) راسل وايت هيد: كتاب كتبه ألفريد وايت هيد وبرتراند راسل عن مبادئ الرياضيات.

2. قاعة المحكمة:

الفرضية: ينتمي هذا الوصف إلى فئة الألعاب التي تجد تعبيراتها الأكثر ازدهارًا في القانون والتي تشمل («الساق الخشبية» *ادعاء الجنون*) و(«الدين» *الدعوى المدنية*). وكثيرًا ما يظهر إكلينيكيًا في مجموعات الاستشارة الزوجية والعلاج النفسي الزوجي. في الواقع تتكون بعض مجموعات المشورة الزوجية من لعبة مستمرة من «قاعة المحكمة»، حيث لا يتم أي شيء لأن اللعبة لا تنكسر أبدًا. في مثل هذه الحالات يصبح من الواضح أن المستشار أو المعالج يشارك مشاركة كبيرة في اللعبة دون أن يكون على علم بهذا. يمكن لعب لعبة «قاعة المحكمة» بأي عدد ولكنها في الأساس لعبة ثلاثية الأذرع (المدعي، والمدعي عليه والقاضي) يمثلهم الزوج والزوجة والمعالج على الترتيب. إذا تم لعبها في مجموعة العلاج أو عبر الراديو أو التليفزيون يتم اختيار الأعضاء الآخرين كهيئة محلفين.

يبدأ الزوج بحزن (دعني أخبرك بما فعلته «اسم الزوجة» بالأمس لقد أخذت، إلخ)، ثم تبدأ الزوجة في الدفاع عن نفسها (هذه هي الطريقة الحقيقية التي سارت عليها الأمور... بالإضافة إلى أنه كان قبل ذلك... وعلى أي حال ففي الوقت الذي كنا فيه معًا كان، إلخ)، ويضيف الزوج بجرأة (حسنًا. أنا سعيد لأن الفرصة سنحت لسماع جانبَي القصة، أريد فقط أن أكون عادلًا). عندئذ يقول المستشار بحكمة (يبدو لي إذا تأملنا....) وإذا كان هناك جمهور فقد يقول لهم المعالج: «لنستمع إلى ما سيقوله الآخرون». وإذا كانت المجموعة مدربة بالفعل فإنهم سيمثلون هيئة المحلفين دون أي تعليمات منه.

عكس الفرضية: يقول الطبيب للزوج: (أنت على حق تمامًا). فإذا كان الزوج مسترخيًا أو منتصرًا يسأله المعالج (كيف تشعر حيال قولي هذا؟). يجيب الزوج: (أفضل)، ثم يقول الطبيب: (في الواقع أشعر أنك مخطئ). إذا كان الزوج صادقًا سيقول: (عرفت ذلك منذ البداية)، وإذا لم يكن صادقًا فسوف يظهر بعض ردود الفعل التي تجعل من الواضح أن اللعبة جارية. ثم يصبح من الممكن الخوض في المسألة أكثر من ذلك.

ويكمُن عنصر اللعبة في حقيقة مفادها، بينما يطالب المدعي الإعلان بالنصر فإنه يعتقد في الأساس أنه على خطأ.

بعد أن تُجمَع مواد إكلينيكية كافية لتوضيح الموقف، يمكن منع اللعبة عن طريق المناورة التي هي واحدة من أكثر المناورات أناقة في فن عكس الفرضيات بأكمله، حيث يضع المعالج قاعدة تحظر استخدام شخص ثالث في المجموعة، ومن الآن فصاعدًا لا يمكن للأعضاء أن يخاطبوا بعضهم بعضًا إلا باسم (أنت)، أو أن يتحدثوا عن أنفسهم باستخدام (أنا)، ولكن لا يمكنهم أن يقولوا: (دعني أخبرك عنه أو عنها)، عند هذه النقطة يتوقف الزوجان عن اللعب في المجموعة تمامًا، أو يتحولان إلى لعبة «حبيبي» وهذا يُعَد بعض التحسن، أو لعبة «بالإضافة إلى ذلك» التي لا تساعد إطلاقًا لعبة «حبيبي»، والتي وصِفت في فصل آخر. في لعبة «بالإضافة إلى ذلك» يوجِّه المدعي اتهامًا تلو الآخر، فيرد المدعي عليه: (أستطيع أن أفسر)، لا يعير المدعي أي اهتمام للتفسير، ولكن بمجرد أن يتوقف المدعي عليه، فإنه يبدأ في توجيه الاتهام التالي بلعبة «بالإضافة إلى ذلك» والذي يتبعه تفسير آخر، وهذا تبادل نموذجي بين حالات «الأب» و «الطفل».

لعبة «بالإضافة إلى ذلك» تلعب بشكل قوي ومكيف من قبل المدعي عليهم المصابين «بالبارانويا»، وبسبب استخدامهم للكلام استخدامًا حرفيًا يسهل عليهم أن يحبطوا محاولات الذين يتهمونهم، والذين يعبّرون عن أنفسهم بتعبيرٍ فكاهيٍّ أو مجازي. بوجه عام، الاستعارات هي الفخ الأكثر وضوحًا ليتم تجنبه في لعبة «بالإضافة إلى ذلك».

في الصورة اليومية يمكن ملاحظة لعبة «قاعة المحكمة» بسهولة عند الأطفال كلعبة ثلاثية الأذرع بين شقيقين وأحد الوالدين.

أ/ أمي، لقد أخذت حلواي.

ب/ نعم، لكنه أخذ دميتي وقبل ذلك ضربني، وعلى أي حال كنا قد وعدنا بمشاركة الحلوى.

التحليل

الفرضية: عليهم أن يقولوا: إنني على حق.

الهدف: الطمأنينة.

الأدوار: المدعي، المدعي عليه، القاضي (و، أو) هيئة المحلفين.

الديناميكية: التنافس بين الأشقاء.

مثال:

1. يتشاجر الأطفال ويتدخل الوالد.
2. زوجان يسعيان للمساعدة.

النموذج الاجتماعي: «البالغ» لـ «البالغ».

- البالغ: هذا ما فعلته هي بي.
- البالغ: الحقائق هي كالتالي.



النموذج النفسي: «الطفل» لـ «الأب».

- الطفل: أخبرني أنني على صواب.
- الأب: هذا الشيء هو الصحيح، أو كلاهما على صواب.

التحركات:

1) مجال الشكوى - مجال الدفاع.
2) ملفات المدعي - الطعن أو التنازل أو إيماءة حسن النية.
3) قرار القاضي أو تعليمات هيئة المحلفين.
4) رفع القرار النهائي.

المزايا:

1) الإسقاط النفسي الداخلي للشعور بالذنب.
2) الاعتذار النفسي الخارجي عن الذنب.
3) الميزة الاجتماعية الداخلية «حبيبي»، و «بالإضافة إلى ذلك» وغيرها.
4) الميزة الاجتماعية الخارجية «قاعة المحكمة».
5) بيولوجيًّا: ضربة من القاضي وهيئة المحلفين.
6) وجوديًّا: موقف الكآبة الوجودي، أنا دائمًا مخطئ.

3. المرأة الباردة جنسيًّا:

الفرضية: تكاد تكون هذه اللعبة لعبة زوجية في جميع الحالات. إذًا لا يمكن تصور أن يتيح الاتصال غير الرسمي الفرص والامتيازات المطلوبة على مدى فترة زمنية كافية. فالزوج يتقرب منها وهي تصده بعد محاولات متكررة تقول له: إن جميع الرجال وحوش، وإنه لا يحبها حقًّا أو لا يحبها لنفسها وإن كل ما يهتم به هو الجنس. يتوقف لفترة ثم يحاول مرة أخرى ليجد نفس النتيجة في النهاية يستسلم ولا يحقق أي تقدم، ومع مرور الأسابيع والأشهر، تصبح الزوجة غير رسمية بشكل متزايد؛ فتمشي نصف عارية في غرفة النوم، أو تنسى منشفتها النظيفة عندما تستحم فيضطر هو أن يحضرها لها. إذا كانت تلعب اللعبة الصعبة أو تشرب بكثافة فقد تتقبل الغزل من الرجال الآخرين في الحفلات. وهو يرد مطولًا على تلك الاستفزازات ويحاول مرة أخرى ويتم صده. وتنطوي لعبة «الاضطراب» على سلوكهم -في الآونة الأخيرة- وعلى الأزواج الآخرين وأقاربهم ومواردهم المالية وفشلهم وينتهي الأمر بصفع الباب.

هذه المرة يقرر الزوج أنه سيتخطى ذلك، وأنه سيجد أسلوب حياة بلا جنس. وتمر الشهور وهو يقاوم استعراض ملابس النوم ومناورة المناشف المنسية، وتصبح الزوجة غير رسمية أكثر وتنسى أكثر لكنه لا يزال يقاوم. وفي إحدى الأمسيات اقتربت منه وقبلته، في البداية لم يستجب متذكرًا قراره ولكن سرعان ما بدأت الطبيعة تأخذ مجراها بعد الجوع الطويل، والآن هو يعتقد بالتأكيد أنه فعلها، عندما لم يتم صده، تقدم وأصبح أكثر جرأة. وعند النقطة الحرجة تتراجع الزوجة وتبكي: (انظر ماذا قلت لك، كل الرجال وحوش كل ما أردته هو المودة ولكن كل ما تهتمون به هو الجنس). وفي هذه المرحلة قد تتخطى لعبة «الاضطراب» المراحل الأولية لسلوكهما الحديث وسلوكهما في القانون ويذهب مباشرة إلى المشكلات المادية.

وتجدر الإشارة إلى أنه على الرغم من اعتراضاته فإن خوف الزوج من العلاقة الحميمية لا يقل عن خوف زوجته، وقد اختار زوجته بعناية للحد من خطر إرهاق قوته المضطربة ومن ثَم يمكن إلقاء اللوم عليها.

في صورتها اليومية تلعب السيدات غير المتزوجات هذه اللعبة من مختلف الأعمار مما يُكسبهن لقبًا عاميًا شائعًا. غالبًا ما تندمج مع لعبة السخط أو لعبة الإغراء بالتحرش.

عكس الفرضية: هذه اللعبة خطيرة وعكس فرضيتها لها نفس الخطورة. أَخْذ عشيقة هي مقامرة. في مواجهة هذه المنافسة المحفزة قد تتخلى الزوجة عن لعبتها وتحاول بدء حياة زوجية طبيعية، ربما بعد فوات الأوان من ناحية أخرى قد تستخدم العلاقة -غالبًا بمساعدة محامٍ- كذخيرة ضد الزوج في لعبة «الآن حصلت عليك يا أحمق»، النتيجة لا يمكن التنبؤ بها إذا خضع الزوج للعلاج النفسي بينما هي لا. قد تنهار لعبة الزوجة مع نمو قوة الزوج مما يؤدي إلى تكيف أكثر صحة، ولكن إذا كانت لاعبة صعبة فإن تحسن الزوج قد يؤدي إلى طلاق.

إن الحل الأفضل -إذا كان متاحًا- يتلخص في دخول الطرفين في مجموعة زوجية لتحليل المعاملات، حيث يمكن كشف المزايا الكامنة في اللعبة وعرض الأساسيات في علم الأمراض الجنسية. مع هذا الإعداد قد يصبح كلا الزوجين مهتمين بالحصول على العلاج النفسي الفردي المكثف، وهذا قد يؤدي إلى إعادة الزواج النفسي. وإذا لم يحدث ذلك فإن كل طرف من الأطراف على الأقل يقوم بتعديل الوضع تعديلًا أكثر عقلانية.. الشيء الذي ما كان ليحدث لولا ذلك.

عكس الفرضية اللائق للشكل اليومي هو العثور على رفيق اجتماعي آخر، بعض عكس الفرضيات الأكثر دهاءً أو وحشية فاسدة بل وإجرامية.

الأقارب: أما اللعبة المقابلة هي لعبة «الرجل البارد» فهي أقل شيوعًا، ولكنها تأخذ نفس المسار العام مع بعض الاختلافات في التفاصيل. النتيجة النهائية تعتمد على السيناريو الذي وضعه الأطراف المعنية لأنفسهم.

النقطة الحاسمة في لعبة «المرأة الباردة» هي المرحلة النهائية للعبة «الاضطراب» وبمجرد أن ينتهي هذا الأمر. فإن العلاقة الحميمية غير واردة، لأن كل طرف يستمد رضا منحرفًا من لعبة «الاضطراب»، وليس لديهما الحاجة إلى المزيد من الإثارة من بعضهما بعضًا. لذا فإن العنصر الأكثر أهمية في مكافحة «المرأة الباردة» هو رفض لعبة «الاضطراب» وهذا يترك

الزوجة في حالة من عدم الرضا التي قد تكون حادة ومن ثَم تصبح أكثر خضوعًا. استخدام «الاضطراب» يميز «المرأة الباردة» عن «اضربني يا أبي»؛ إذ إن الاضطراب جزءٌ من المداعبة في «اضربني يا أبي» ولكنها تحل محل الفعل الجنسي نفسه في «المرأة الباردة» بمجرد أن يحدث «الاضطراب» تنتهي الحلقة.

مثال طفولي للعبة «المرأة الباردة» الذي لعب من قبل الفتاة الصغيرة المتعفنة التي وصفها ديكينز في رواية «الآمال العظيمة». حيث خرجت بفستانها المتسخ بالنشا وسألت الولد الصغير أن يصنع لها كعكة من الطين، ثم هزأَت من يديه وملابسه القذرة وأخبرته كم هي نظيفة.

التحليل

الفرضية: أمسكتُ بك الآن.

الهدف: الإثبات.

الأدوار: زوجة لائقة وزوج متهور.

الديناميكية: الحسد.

أمثلة:

1) شكرًا لك على فطيرة الطين أيها الولد القذر.

2) الزوجة المثيرة الباردة.

النموذج الاجتماعي: «الأب» لـ «الطفل».

- الأب: أمنحك الإذن أن تصنع لي فطيرة طين/ قبلني.

- الطفل: أحب ذلك.

- الأب: انظر إلى ما أنت عليه الآن!

النموذج النفسي: «الطفل» لـ «الأب».

- الطفل: حاول أن تغريني.

- الأب: سأحاول إذا أوقفتني.

- الطفل: انظر أنت من بدأ ذلك.

الحركات:

1) الإغواء- الرد.

2) الرفض- الاستقالة.

3) الاستفزاز- الاستجابة.

4) الرفض- الاضطراب.

المزايا:

1) الميزة النفسية الداخلية: التحرر من الشعور بالذنب بسبب الأوهام السادية.

2) الميزة النفسية الخارجية: تجنب الخوف من العرض والاختراق.

3) الميزة الاجتماعية الداخلية: الاضطراب.

4) الميزة النفسية الخارجية: ماذا نفعل بالأولاد الصغار القذرين/ الأزواج.

5) بيولوجيًّا: اللعب الجنسي الممنوع والتبادل العدائي/ العنيف.

6) وجوديًّا: أنا نقي.

4. مرهق:

الفرضية: هذه اللعبة تلعبها ربة المنزل المرهقة. ويتطلب وضعها أن تتقن عشرة أو اثنتي عشرة مهنة مختلفة، أو خلاف ذلك أنها تقوم برشاقة بعشرة أو اثني عشر دورًا مختلفًا. من وقت لآخر قوائم شبه مفبركة لهذه الوظائف والأدوار تظهر في يوم الأحد: عشيقة، أم ممرضة، إلخ. وبما أن هذه الأدوار عادةً ما تكون متضاربة ومرهقة. فإن فرضَ هذه الأدوار على مدى سنوات يؤدي إلى حالة تُعرَف رمزيًا باسم «ركبة ربة المنزل» إذ تستخدم الركبة في الهز، ماكينة الحياكة والرفع والقيادة وما إلى ذلك، التي تتلخص أعراضها بإيجاز في الشكوى «أنا متعب».

إذا تمكنت ربة المنزل من إيجاد تقدمها الخاص وإيجاد القدر الكافي من الرضا في محبة زوجها وأطفالها، فإنها لن تخدم فحسب بل ستستمتع أيضًا بخمسة وعشرين عامًا من عمرها. وتذهب بصغارها إلى الكلية وهي تشعر بالوحدة، ولكن من ناحية أخرى إذا كانت تتحرك بسبب «الأب» الداخلي الذي

بسببه اختارت زوجًا ناقدًا ليحاسبها وبهذا لن تحصل على الرضا الكافي من محبة عائلتها وتكبر التعاسة أكثر فأكثر.

قد تحاول في البداية أن تصبر نفسها بمزايا عبارة «لو لم يكن من أجله»، بل إن ربة المنزل قد تهرب إليها عندما تسوء الأمور ولكن سرعان ما تفشل في إبقائها مستمرة. إذًا عليها أن تجد مخرجًا آخر وهو لعبة «مرهق».

فرضية هذه اللعبة بسيطة. فهي توافق على كل الطلبات بل وتطلب المزيد وتوافق زوجها على انتقاداته وتقبل جميع مطالب أولادها. إذا كان عليها دعوة أحدهم إلى العشاء فهي تشعر أن عليها أن تتحدث ببراعة وتظهر كسيدة منزل وسيدة على الخدم بارعة، ومصممة ديكور داخلي ومتعهدة طعام، وفتاة فاتنة وملكة عذراء ودبلوماسية، كما أنها في الصباح ستتطوع لتخبز كعكة وتصطحب الأطفال إلى طبيب الأسنان.

إذا كانت تشعر بالإرهاق فهي تجعل اليوم أكثر إزعاجًا، ثم في منتصف الظهيرة تنهار بلا مبرر ولا شيء ينجز فهي تخذل زوجها وأولادها والضيوف وتوبيخها لذاتها يزيد من بؤسها. بعد حدوث ذلك مرتين أو ثلاث مرات يكون زواجها في خطر، ويُشوَّش الأطفال، وتفقد وزنها، ويكون شعرها غير مرتب، ووجها مريضٌ، وتجر حذاءها وهي تمشي، ثم تظهر في مكتب الطبيب النفسي على استعداد لدخول المستشفى.

عكس الفرضية: التناقض المنطقي بسيط، يمكن للسيدة وايت أن تقوم بكل دور من أدوارها على التوالي خلال الأسبوع، ولكن يجب أن ترفض لعب دورين أو أكثر في وقت واحد، مثلًا: عندما تقيم حفلة كوكتيل تستطيع أن تلعب دور متعهدة الطعام، أو دور المربية وليس كليهما. وإذا كانت تعاني بالفعل من «ركبة ربة المنزل» فقد تتمكن من تقييد نفسها بهذه الطريقة.

أما إذا كانت تلعب لعبة «مرهق» بالفعل سيكون من الصعب عليها جدًّا الالتزام بهذا المبدأ. وفي هذه الحالة سيُختار الزوج بعناية، ستختار رجلًا حكيمًا ينتقدها إذا لم تكن كوالدته. في الواقع هي تتزوج تصوراته عن والدته، التي كُرّست داخل ذات «الأب» فيه، والتي تتشابه عن تصوراتها عن أمها أو جدتها. وبعد العثور على شريك مناسب يمكن «للطفل» بداخلها أن يستقر الآن في دور المتضايق للحفاظ على اتزانها النفسي، الذي لن تتخلى عنه

بسهولة. وكلما زادت المسؤولية المهنية التي يتحملها الزوج لهما، كان من السهل لكليهما إيجاد أسبابٍ «للبالغ» بداخلهما للحفاظ على الجوانب الصحية لعلاقتهما.

وعندما يصبح الموقف غير قابل للدفاع عنه، غالبًا بسبب التدخل المدرسي الرسمي بسبب تعاسة الأبناء، يتم استدعاء الطبيب النفسي فتصبح اللعبة ثلاثية الأذرع. فالزوج يريد من الطبيب النفسي إصلاح الزوجة أو الزوجة تريد جعله حليفًا معها ضد الزوج.

تعتمد الإجراءات التي تلي ذلك هي مهارة الطبيب النفسي ويقظته. وعادةً ما تستمر المرحلة الأولى وهي تقليل حدة اكتئاب الزوجة بسلاسة، أما المرحلة الثانية التي تتخلى فيها الزوجة عن لعبة «مرهق» لصالح لعبة «الطبيب النفسي» هي المرحلة الحاسمة. هذا يثير معارضة كلا الزوجين. في بعض الأحيان يُخفَى هذا جيدًا، وأحيانًا أخرى ينفجر فجأة انفجارًا غير متوقع. إذا تُجُووِزَت هذه المرحلة فالعمل الحقيقي على تحليل الألعاب يمكن أن يستمر.

من الضروري الاعتراف بأن المذنب الحقيقي هو حالة «الأب» داخل الزوجة متمثلًا في صورة أمها أو جدتها، أما الزوج هو إلى حد ما شخصية عادية مختارة للعب دور معين في اللعبة. ليس على الطبيب النفسي أن يبارز «الأب» ولا الزوج الذي لديه استثمار كبير للعب حتى النهاية، بل ولا المجتمع أيضًا الذي يشجع الزوجة على الامتثال والطاعة.

بعد أسبوع من نشر مقالة عن الأدوار العديدة التي يجب على ربة المنزل أن تلعبها، هناك مقال كيف أفعل ذلك؟ في صحيفة الأحد: وهو اختبار من عشرة بنود ليوضح ما مدى براعتك بصفتك (زوجة، أُمًّا، مدبرة منزل) بالنسبة إلى ربة المنزل التي تلعب «مرهق» يبدو كلعبة الورق التي تأتي مع ألعاب الأطفال وتحدد القواعد. وهذا قد يساعد في تطوير لعبة «مرهق» تطورًا سريعًا الذي قد ينتهي -إذا لم يُفحَص- إلى لعبة «مستشفى الحكومة» (آخر شيء أريده هو أن يتم إرسالي إلى المستشفى).

ومن بين الصعوبات العملية التي يواجهها الزوجان هي أن الزوج يميل إلى تجنب التورط الشخصي في هذه المعاملة بعيدًا عن لعب لعبة «انظروا

إلى مدى صعوبة محاولتي»، لأنه عادة ما يكون أكثر انزعاجًا من اهتمامه بالتداخل في المعاملة. بدلًا من ذلك قد يرسل بشكل غير مباشر للمعالج من خلال نوبات الغضب التي يعرف أنها سوف تصل إليه عن طريق الزوجة. لذا فإن لعبة «مرهق» تتطور بسرعة إلى صراع من الدرجة الثالثة بين الحياة والموت والطلاق. الطبيب النفسي وحده -تقريبًا- على جانب الحياة يساعده «البالغ» من جانب المريضة المتورط في قتالٍ قد يثبت أنه مميت ضد كل الجوانب الثلاثة للزوج متحالفًا مع «الأب» «الطفل» الداخلي لها.

إنها معركة دراماتيكية، مع احتمالات اثنين ضد خمسة، التي تختبر مهارة أكثر معالج محترف. فإذا شعر بالجبن سيسلك الطريق السهل ويقدِّم مريضَه على مذبحة محكمة الطلاق وهو ما يعادل قول «أنا أستسلم، فلنتقاتل أنت وهو».

5. لو لم يكن من أجلك (IWFY) IF IT WEWEN'T FOR YOU

قد ورد التحليل التفصيلي لهذه اللعبة بالفعل في الفصل الخامس. هي اللعبة الثانية المكتشفة تاريخيًّا بعد لعبة (لماذا لا...؟ نعم ولكن) التي كانت تُعَد حتى النقطة مجرد ظاهرة مثيرة للاهتمام. مع الاكتشاف الإضافي للعبة IWFY أصبح من الواضح أنه يجب أن يكون هناك قسمٌ كاملٌ للعمل الاجتماعي المبني على المعاملات الخفية. وأدى هذا إلى البحث بنشاط عن هذه المعلومات وعن هذه المجموعة هي واحدة من النتائج.

باختصار تتزوج المرأة من رجل مستبد يقيد حركتها ويمنعها من الوقوع في حالات تخاف منها. فلو كانت هذه العملية بسيطة لعبّرت عن امتنانها لزوجها عندما أدى لها هذه الخدمة. أما في لعبة IWFY فإن رد فعلها هو العكس تمامًا، فهي تستغل الوضع للشكوى من القيود مما يجعل زوجها يشعر بعدم الارتياح ويعطيها جميع أنواع المزايا، هذه هي الميزة الاجتماعية على المستوى الداخلي. أما على المستوى الاجتماعي الخارجي يتلخص في التسلية المشتقة من لعبة «لو لم يكن من أجله» التي تلعبها مع صديقاتها من النساء.

6. انظر، كم حاولت بجد!

الفرضية: في صورتها الإكلينيكية الشائعة، هي لعبة ثلاثية الأذرع يلعبها زوجان مع طبيب نفسي. الزوج عادةً يسعى إلى الحصول على الطلاق على الرغم من الاحتجاج بصوت عالٍ أنه لا يريد الطلاق، في حين أن الزوجة أكثر إخلاصًا في رغبتها لاستمرار الزواج. فيأتي إلى المعالج محتجًا ويتحدث بما يكفي ليثبت للزوجة أنه يتعاون. عادة ما يلعب لعبة خفية من «الطب النفسي» أو لعبة «قاعة المحكمة»، ومع مرور الوقت يظهر إما استياء متزايد من الامتثال الزائف وإما يظهر عدائية في أثناء الجدال مع المعالج.

في البداية يظهر المزيد من «التفهم» وضبط النفس، وأخيرًا يتصرف أسوأ من أي وقت مضى. بعد زيارة واحدة أو خمس أو عشر مرات حسب مهارة الطبيب يرفض الزوج أن يأتي لفترة أطول ويذهب للصيد مثلًا بدلًا من ذلك. ثم تجبر الزوجة على طلب الطلاق وأصبح الزوج الآن بريئًا من اللوم، لأن الزوجة أخذت زمام المبادرة وأظهر حسن نيته بالذهاب إلى المعالج وهو في وضع جيد ليقوم لأي محامٍ أو قاضٍ أو صديقٍ أو قريبٍ «انظر كم حاولت بجد!».

عكس الفرضية: نجتمع بالزوجين معًا. إذا كان الزوج يلعب هذه اللعبة بوضوح تؤخَذ الزوجة إلى العلاج الفردي بينما يكمل الزوج طريقه بمفرده، لأنه ليس على استعداد للعلاج في ذلك الوقت وما زال بوسعه الحصول على الطلاق، ولكن دون الحصول على المزايا التي يسعى إليها حقًّا. ويمكن للزوجة إذا لزم الأمر أن تبدأ هي بالطلاق وقد تحسن موقفها كثيرًا لأنها حاولت بالفعل، والنتيجة المأمولة هي أن الزوج ستتحطم لعبته وسيدخل في حالة من اليأس، ثم يبحث عن علاج في مكان آخر بدافع حقيقي.

في الحياة اليومية نلاحظ ذلك في الأطفال تكون اللعبة ذات ذراعين (الطفل وأحد الوالدين) يتم لعبها عن طريق أحد الموقفين «أنا عاجز» أو «أنا غير ملائم»، فالطفل يحاول لكنه يفشل ولا ينجح فهو عاجز أو غير ملائم، والوالد عليه أن يقوم بالعمل بدلًا عنه. وإذا كان الطفل غير ملائم أو عاجزًا فلا سبب لمعاقبته. هذا يكشف عنصر اللعبة. وهنا على الآباء أن يكتشفوا أمرين الأول: مَن علم الطفل هذه اللعبة؟ والثاني: ما الذي فعلوه جعلوها تستمر؟

وهناك أيضًا شكلٌ آخر مثيرٌ للاهتمام وإن كان شريرًا في بعض الأحيان، وهو انظروا إلى مدى صعوبة محاولتي، وهي عادة لعبة صعبة من الدرجة الثانية أو الثالثة. ويتضح ذلك من حالة رجل مجتهد يعاني قرحةَ المعدة. وهناك كثيرون من المصابين بإعاقات جسدية متدرجة يبذلون أقصى جهدهم لمواجهة الوضع، وقد يطلبون مساعدة عائلاتهم بطريقة مشروعة غير أن هذه الظروف قد تستغل أيضًا لأغراض خفية.

الدرجة الأولى: يعلن الرجل لزوجته وأصدقائه أن لديه قرحةً في المعدة، ويعلمهم أيضًا أنه مستمر في العمل، وهذا يثير إعجابهم ربما يحق للشخص الذي يعاني حالةً مؤلمةً وغير سارة الحصول على قدر معين من التباهي كمكافأة عن معاناته، ويمنح الفضل لعدم لعبِه لعبة «الساق الخشبية» بدلًا من ذلك، ويستحق بعض المكافأة لاستمراره في تحمل مسؤولياته. في هذه الحالة يكون الرد مهذبًا «انظروا كم حاولت بجد!» «نعم، نحن جميعًا معجبون بثباتك وضميرك».

الدرجة الثانية: يُخبَر الرجل أن لديه قرحةً، لكنه لا يُخبِر زوجته ولا أصدقاءه ويواصل العمل بجهد دائم ويومًا ما ينهار في العمل. وعندما تعلم الزوجة تصلها فورًا رسالة «انظروا كم كنت أعمل بجد!» والآن من المفترض أن تقدره كما لم تكن تفعل من قبل وأن تشعر بالأسف على كل ما قالته وفعلته في الماضي، من المفترض الآن أن تحبه وقد فشلت كل الطرق السابقة للتودد إليها. ولسوء حظ الزوج فإن مظاهر مودتها واهتمامها في هذه المرحلة قد يكون مدفوعًا بالذنب أكثر من الحب، فمن المرجح أن تشعر بالاستياء في أعماقها لأنه يستخدم نفوذًا غير عادل ضدها كما أنه استغلها استغلالًا غيرَ منصفٍ بإبقاء مرضه سرًا. باختصار سوار من المجوهرات أداة أكثر توددًا وأكثر صدقًا من معدة مثقوبة، فهي تملك الخيار في رد المجوهرات ولكنها لا تستطيع أن تخرج من موقف القرحة بطريقة لائقة. المواجهة المفاجئة مع مرض خطير ستجعلها تشعر أنها محاصرة ولا تستطيع الانتصار.

غالبًا ما تُكتشَف اللعبة مباشرة بعد أن يعرف المريض أن لديه إعاقةً محتملةً، إذا كان ينوي أن يلعب هذه اللعبة فإن الخطة بأكملها تظهر في ذهنه في تلك النقطة، ويمكن علاج هذه النقطة من خلال مراجعة نفسية دقيقة

الوضع. ما يتم الكشف عنه هو فرحة ولده السرية أن لديه سلاحًا كهذا مقنعًا باهتمام حالة «البالغ» بالمشكلات العملية التي يثيرها مرضه.

الدرجة الثالثة: الأخطر من ذلك هو الانتحار المفاجئ غير المعلن بسبب مرض خطير، فالقرحة تتطور إلى سرطان، وفي يوم من الأيام تدخل الزوجة إلى الحمام لتجد زوجها ميتًا، وهي لم تعرف قط بوجود مرض خطير ليترك لها رسالة تقول بوضوح «انظري كم حاولت بجد!»، إذا حدث هذا الشيء مع امرأة مرتين فهي بحاجة في ذلك الوقت أن تعرف إذا ما كانت تلعب هي الأخرى.

التحليل:

الفرضية: لا يمكن دفعي.

الهدف: الدفاع/ التبرير.

الأدوار: المتمسك برأيه، المضطهد، صاحب السلطة.

الديناميكية: المرحلة الشرجية السلبية.

الأمثلة:

1) ارتداء الأطفال للملابس.

2) إنصاف الزوج من أجل الطلاق.

النموذج الاجتماعي: «البالغ» لـ «البالغ».

- البالغ: حان الوقت لارتداء الملابس/ الذهاب إلى الطبيب النفسي.

- البالغ: حسنًا، سأحاول.

النموذج النفسي: «الأب» لـ «الطفل».

- الأب: أنا قادم لأجعلك ترتدي ملابسك/ أن تذهب إلى الطبيب النفسي.

- الطفل: انظر إنه لا يجدي نفعًا.

الحركات:

1) الاقتراح – المقاومة.

2) الضغط – الامتثال.

3) الموافقة – الفشل.

المزايا:

1) على المستوى النفسي الداخلي: التحرر من الشعور بالذنب بسبب التصرفات العدائية.

2) على المستوى النفسي الخارجي: التهرب من المسؤوليات المنزلية.

3) المستوى الاجتماعي الداخلي: انظروا كيف اجتهدت.

4) المستوى الاجتماعي الخارجي: نفس الشيء.

5) بيولوجيًّا: تبادل العداء.

6) وجوديًّا: أنا عاجز لا أُلام.

7. حبيبتي:

الفرضية:

يظهر هذا بشكله الأكثر ازدهارًا في المراحل الأولى من العلاج الزوجي، عندما يشعر الطرفان بأنهما في حالة دفاعٍ، ويمكن ملاحظة هذا في المناسبات الاجتماعية. يُعلّق السيد وايت تعليقًا مُهينًا عن السيدة وايت متنكرًا في شكل حكاية ويُنهي كلامه بـ «أليس هذا صحيحًا يا حبيبتي؟». وتميل السيدة وايت إلى الموافقة لسببَين ظاهريَّين «للبالغين»:

أ. لأن الحكاية يتم ذكرها بدقة في الأساس والاختلاف حول ما يمثله يُعَد تفصيلًا ثانويًّا «ولكنه في الحقيقة النقطة الأساسية في الصفقة» والذي قد يبدو تحذيرًا.

ب. لأنها ستبدو جافة وشرسة إذا عارضت الشخص الذي يدعوها «حبيبتي» أمام العامة.

لكن السبب النفسي لموافقتها على ذلك هو موقفها الاكتئابي، فهي تزوجته لأنها عرفت أنه سيؤدي لها هذه الخدمة: كشف أوجه قصورها ومن ثَم إنقاذها من الحرج المتمثل في الاضطرار من كشف نفسها بنفسها. كان والداها يعودانها على هذه الطريقة بينما كانت صغيرة، بالإضافة إلى لعبة «قاعة المحكمة» هذه هي اللعبة الأكثر شيوعًا التي يتم لعبها في المجموعات

الزوجية. وكلما كان الوضع أكثر توترًا، اقتربت اللعبة من الوضوح، وكانت كلمة «حبيبتي» المعلنة أكثر مرارةً حتى يصبح الاستياء الكامن واضحًا.

عند النظر بعناية نجد أن لعبة حبيبتي قريبة من لعبة «المخرب»؛ إذ إن الخطوة المهمة هي غفران السيدة وايت الضمني لاستياء السيد وايت، التي تحاول جاهدة ألا تكون غير واعية بها. لذا يتم لعب لعبة عكس لعبة «حبيبي» على غرار عكس لعبة «المخرب»: يمكنك أن تقول الحكاية المهينة عني ولكن من فضلك لا تدعوني حبيبتك. عكس النظرية هذا يحمل معه نفس المخاطر التي يحملها عكس لعبة «المخرب». عكس نظرية أخرى أكثر تعقيدًا وأقل خطورة هو الرد بـ «نعم يا عزيزي».

في صورة أخرى تستجيب الزوجة بدلًا من الموافقة بنوع حكاية مشابهٍ للعبة «حبيبي» عن زوجها تقول: «في الواقع أنت لديك وجه قذر أيضًا يا عزيزي».

في بعض الأحيان لا تكون جُمل التودد معلنة ولكن السامع الدقيق يمكن أن يسمعها حتى لو لم تكن منطوقة، هذا هو النوع الصامت من لعبة «حبيبي».

المراجع:

1. Bateson, G., et a!. “Toward a Theory of Schizophrenia.” *Beha’Vioral Science.* I: 251-264, 1956.

الفصل الثامن

ألعاب الحفلات

الحفلات مخصصة للتسلية، والتسلية مخصصة للحفلات (بما في ذلك الفترة التي تسبق بدء اجتماع المجموعة رسميًّا) ولكن مع نضوج المعرفة تبدأ الألعاب في الظهور. لاعب لعبة «المخرب» وضحيته يتعرفان بعضهما على بعض كما يفعل «الأب الكبير» و «أنا العجوز الصغير»، وتجري جميع الاختيارات المألوفة والتي لا تحظى بالاحترام. في أثناء عملية الاختيار يتم لعب أربع ألعاب في المواقف الاجتماعية العادية «أليس هذا فظيعًا؟» «النقص» «المخرب» «لماذا لا؟ نعم ولكن».

1. أليس هذا فظيعًا؟

الفرضية: تتم اللعبة في أربعة أشكال مهمة: تسلية الأب، تسلية البالغ، تسلية الطفل في أوقات التسلية، لا توجد خاتمة أو مكافأة، ولكن هناك الكثير من المشاعر غير المجزية.

هذه الأيام: هي تسلية «الأب» العقابية أو حتى الشريرة، وهي شائعة من الناحية الاجتماعية بين أنواع معينة من النساء في منتصف العمر ذوات الدخل المستقل الصغير. هي واحدة من هؤلاء النساء التي انسحبت من مجموعة العلاج عندما قوبلت حركتها الافتتاحية بالصمت بدلًا من الدعم المتحمس الذي اعتادته في محيطها الاجتماعي. في هذه المجموعة الأكثر تعقيدًا والتي اعتادت تحليل الألعاب كان هناك نقص واضح في التكافل عندما علقت «وايت» بالحديث عن عدم الثقة في الناس: «لا عجب أنك لا تستطيع أن تثق في أي شخص في الوقت الحاضر، كنت أنظر إلى مكتب أحد زملائي بالسكن، لن تصدقوا ما وجدته»، وقالت إنها تعرف السبب وراء معظم المشكلات المجتمعية الحالية: فتمرد الصبيان يكون بسبب أن الآباء ناعمون للغاية في

الوقت الحالي، والطلاق بسبب أن المرأة لا تملك ما يكفيها لتبقى مشغولة في الوقت الحاضر، أما سبب الجريمة فهو انتقال الغرباء إلى أحياء البيض، أما ارتفاع الأسعار فبسبب جشع رجال الأعمال هذه الأيام. ثم أوضحت بنفسها أنها لم تكن متساهلة مع ابنها المتمرد ولا مع المستأجرين المقصرين.

(هذه الأيام) تختلف عن الكلام الفارغ والذي شعاره «لا عجب»، ربما كان افتتاح الكلام واحدًا، ولكن «هذه الأيام» يكون لها اتجاه وخاتمة ويمكن تقديم تفسير، أما الكلام الفارغ يختفي ويتشتت.

الجلد المجروح: هو النوع الأكثر نفعًا «للبالغ» مع شعار «يا له من أمر مثير للشفقة!» على الرغم من أن الدوافع الأساسية مؤلمة بنفس القدر. الجلد المجروح يتعامل بشكل أساسي مع تدفق الدم، وهو في الأساس اجتماع إكلينيكي غير رسمي. أي شخص موجود مؤهَّل أن يقدم حالته، وكلما كان الأمر أكثر ترويعًا، كان ذلك أفضل، تصبح التفاصيل محل دراسة متلهفة. ومن المواضيع المقبولة الضربات في الوجه، وعمليات البطن، والولادات الصعبة، وهنا يجب التمييز بين القيل والقال في المنافسة والتعقيد الجراحي. ويجري بانتظام التشريح المرضي والتشخيص والتحقق من النتائج ومقارنة الحالات. النتائج الجيدة مقبولة في الثرثرة، ولكن في «الجلد المجروح» هناك نظرة متفائلة باستمرار، إلا إذا كان غير صادق، مما قد يستدعي اجتماعًا سريًا لأعضاء لجنة التفويض لأن اللاعب غير مشارك في الجريمة.

«مبرد الماء» أو «استراحة القهوة» هي تسلية «الطفل» مع شعار «انظروا ماذا يفعلون بنا الآن»، هذا هو البديل التنظيمي والذي يمكن أن يُلعب بعد حلول الظلام في شكل سياسي أو اقتصادي أكثر اعتدالًا يسمى «كرسي البار». هي في الحقيقة لعبة ثلاثية الأذرع يمسك بالآس[1] من قبل شخصية غامضة تدعى «هم».

في لعبة «أليس هذا فظيعًا» تجده التعبير الأكثر إثارة بين مدمني الجراحات ومعاملاتهم توضح خصائصها، هؤلاء يقومون بالتسوق بين الأطباء ويسعون بنشاط إلى إجراء عملية جراحية حتى إذا كانت تتعارض مع النصح الطبي.

---

(1) الآس: ورقة من أوراق اللعب «الكوتشينة».

التجربة نفسها -الحجز بالمستشفى والجراحة- تجلب مزاياها الخاصة. الميزة النفسية الداخلية «تأتي من تشويه الجسد»، أما الميزة النفسية الخارجية تكمن في تجنب جميع الحميميات والمسؤوليات باستثناء الاستسلام الكامل للجراح. أما الميزة البيولوجية تكون في الرعاية التمريضية، وتأتي المزايا الاجتماعية الداخلية من الطاقم الطبي والتمريض ومن المرضى الآخرين. أما بعد الخروج من المستشفى يتم الحصول على المزايا الاجتماعية الخارجية من خلال إثارة التعاطف والرهبة.

في صورتها المتطرفة يتم لعب هذه اللعبة بشكل احترافي من قِبل المحتالين الذين قد يكسبون عيشتهم عن طريق تحمل إعاقات بشكل عمدي أو انتهازي، ثم لا يطالبون بالتعاطف وحسب مثل اللاعبين الهواة، بل يطلبون تعويضًا «أليس هذا فظيعًا؟» تصبح لعبة عندما يعبِّر اللاعب علنًا عن الضيق، لكنه في الخفاء يشعر بالامتنان من احتمالية الرضا الذي يمكن أن ينتشله من سوء حظه.

بشكل عام: الأشخاص الذين يعانون سوء حظ يمكن تقسيمهم إلى ثلاث فئات:

1/ أولئك الذين معاناتهم غير مقصودة وغير مرغوب فيها. أولئك قد يستغلون أو لا يستغلون التعاطف الذي يقدَّم لهم بسهولة. بعض الاستغلال طبيعي بما فيه الكفاية، ويمكن التعامل معه باحترام متبادل.

2/ أولئك الذين يعانون بشكل غير مقصود ولكنهم يستغلون التعاطف الذي يقدَّم لهم، وهنا تشكل اللعبة فكرة لاحقة أو مكسبًا ثانويًّا من منظور فرويد.

3/ أولئك الذين يبحثون عن المعاناة، مثل مدمني الجراحات الذين يذهبون من جراح لآخر حتى يجدوا واحدًا على استعداد لإجراء الجراحة. اللعبة هنا هي الاعتبار الرئيسي.

2. النقص:

الفرضية: هذه اللعبة مصدر نسبة كبيرة من الاختلاف البسيط في الحياة اليومية، والتي تُلعب من حالة «الطفل» المكتئب، «أنا لست جيدًا»، والتي تتحول بشكل وقائي إلى وضع الوالدين «إنهم ليسوا جيدين»، مشكلة اللاعب في المعاملات هي إثبات الفرضية الأخيرة.

وبالتالي فإن لاعبي لعبة «النقص» لا يشعرون بالراحة مع شخص جديد حتى يجدوا عيوبه. ففي أصعب أشكالها قد تتحول إلى لعبة سياسية استبدادية تلعبها شخصيات استبدادية، مما قد يؤدي إلى تداعيات تاريخية خطيرة، وهنا تبرز علاقتها الوثيقة بلعبة «هذه الأيام». في مجتمع الضواحي يتم الحصول على الطمأنينة الإيجابية من خلال لعب «كيف أفعل؟»، في حين أن لعبة «النقص» تقدم الطمأنينة السلبية، ومن شأن التحليل الجزئي أن يجعل بعض عناصر اللعبة أوضح: الافتراضات قد تمتد بين أكثر الأشياء تفاهة وغرابة، مثل: «إنه يرتدي قبعة العام الماضي» إلى الأكثر سخرية «لا يملك 7 آلاف دولار في البنك» أو الأكثر شرًا « إنه ليس من الجنس الآري» أو مقصورًا على فئة معينة «لم يقرأ لــ ريلكه[1]» أو حميميًّا «لم يستطع الحفاظ على انتصابه» أو معقدًا «ماذا يحاول أن يثبت؟».

من الناحية النفسية فإنه عادة ما يستند إلى انعدام الأمن الجنسي وهدفه هو الطمأنينة. ومن ناحية المعاملات هناك الفضول والسهر المزعجان، وأحيانًا اهتمام «البالغ» و «الأب» يخفي متعة الطفل بطريقة لطيفة، كما أنه يتمتع بميزة نفسية داخلية تتمثل في تجنب الكآبة، وميزة نفسية خارجية وهي تجنب العلاقة الحميمية، والتي قد تكشف عيوب وايت الخاصة. قد يشعر وايت أن لديه الحق في رفض امرأة غير أنيقة، رجل دون دعم مادي، شخص من جنس غير آري، شخص أمِّي، رجل عاجز أو شخصية غير آمنة. في الوقت نفسه يقدم بعض العمل الاجتماعي الداخلي مع مكاسب بيولوجية. أما الميزة الاجتماعية الخارجية هي من نوع «أليس هذا فظيعًا؟» وهو نوع من عائلة مجاورة.

---

(1) ريلكه: شاعر نمساوي وهو من أكثر شعراء الألمانية تميزًا.

ومن الجوانب الجانبية المثيرة للاهتمام أن اختيار وايت للفرضية مستقل عن قدراته الفكرية وتعقيده الظاهري. وهكذا قال رجل كان يشغل بعض المناصب المسؤولة في السلك الخارجي لبلده أمام جمهور من الناس: إن بلدًا آخر أقل شأنًا لأن الرجال كانوا يرتدون -ضمن أمور أخرى- سترات طويلة الأكمام جدًا.

في حالة الذات «البالغة» كان هذا الرجل كفأً جدًّا. فقط عندما يلعب لعبة «أبوية» مثل «النقص» سيذكر مثل هذه الأمور غير المتصلة.

3. المخرب:

الفرضية: لا يشير مصطلح المخرب «شيلميل» إلى بطل رواية كامسيو الرجل الذي بلا ظل[1]، بل يشير إلى كلمة يديشية[2] شعبية متحالفة مع الكلمتين الألمانية والهولندية للدهاء. ضحية هذا الشخص هو مثل «الرفيق الطيب» لبول دي كوك[3] ويسمى بين العوام من الناس «شليمازل».

الحركات في لعبة «المخرب» هي كما يلي:

وايت1: وايت يسكب خمرًا على فستان مضيفة الحفل المسائي.

بلاك1: يستجيب بلاك «المضيفة» في البداية بالغضب، لكنه يشعر في كثير من الأحيان بشكل غامض أنه إذا أظهر ذلك يفوز وايت، لذا فإن بلاك يتمالك أعصابه وهذا يعطيه وهم أنه يفوز.

وايت2: وايت يقول إنه آسف.

بلاك2: يتمتم بلاك أو يعبر عن العفو مما يعزز وهمه بأنه يفوز.

وايت3: ثم يشرع وايت بإلحاق الأذى بممتلكات بلاك الأخرى، فيكسر الأشياء ويسكبها، يصنع فوضى من مختلف الأنواع بعد إحراق سيجارة في مفرش المائدة، وإخراج ساق الكرسي من القماش «الدانتيل»، وسكب صلصة المرق على السجادة. يشعر «الطفل» داخل وايت بالابتهاج لأنه استمتع بتنفيذ

---

(1) قصة بيتر شيلمليل العجيبة.

(2) لغة يهود أوروبا.

(3) شاعر ومسرحي فرنسي.

هذه الإجراءات في حين قدم بلاك استعراضًا مرضيًا لمعاناته في ضبط النفس، وبالتالي كلاهما يستفيد من موقف سيئ، وليس بلاك بالضرورة مضطربًا لإنهاء هذه الصداقة.

كما هو الحال في معظم الألعاب، وايت الذي يقوم بالخطوة الأولى يفوز في كلتا الحالتين. فإذا أظهر بلاك غضبه يمكن لوايت أن يشعر أن لديه المبرر في إظهار استيائه. أما إذا كبح بلاك نفسه هذا يعطي وايت فرصة أن يستمر في التمتع. ولكن العائد الحقيقي من هذه اللعبة لا يكمن في متعة التدمير، والتي لا تشكل سوى مكافأة إضافية بالنسبة إلى وايت، ولكن المتعة الحقيقية هي الحصول على الغفران، هذا يقود مباشرة إلى عكس الفرضية.

عكس لعبة «المخرب» يتم بعدم تقدير الغفران المطلوب، فبعد أن يقول وايت: «أنا آسف»، بدلًا من أن يتمتم بلاك بـ: «لا بأس»، يقول: «يمكنك الليلة أن تحرج زوجتي وتدمر الأثاث والبساط، ولكن من فضلك لا تقل أنا آسف». هنا يتحول بلاك من «أب» متسامح إلى «بالغ» موضوعي يتحمل المسؤولية الكاملة لدعوته وايت في المقام الأول.

وسوف تكشَف مدى قوة لعبة وايت من خلال رد فعله والتي قد تكون متفجرة تمامًا، الشخص الذي يلعب ضد «المخرب» يواجه خطر الانتقام الفوري، أو على أي حال صنع عدو.

الأطفال يلعبون لعبة «المخرب» بطريقة فاشلة، فهم لا يكونون دائمًا على يقين من الحصول على المغفرة، ولكن على الأقل لديهم متعة ممارسة الفوضى، ومع تعلمهم السلوك الاجتماعي فإنهم قد يستغلون تطورهم المتزايد للحصول على الغفران الذي هو الهدف الرئيسي من اللعبة كما تلعَب في الأوساط المهذبة والناضجة.

التحليل:

الفرضية: يمكنني أن أكون مخربًا ومع ذلك أحصل على الغفران.

الهدف: المغفرة.

الأدوار: المتعدي/ الضحية.

الديناميكية: العدوان الشرجي.

الأمثلة:

1) الأطفال المدمرون الفوضويون.

2) الضيف الأخرق.

النموذج الاجتماعي: «البالغ» لـ «البالغ».

- البالغ: لأنني مهذب عليك أيضًا أن تكون مهذبًا.

- البالغ: حسنًا، سوف أسامحك.

النموذج النفسي: «الطفل» لـ «الأب».

- الطفل: عليك أن تغفر لي الأشياء التي تبدو كحادثة.

- الأب: أنت على حق، يجب أن أريك ما هي الأخلاق الحميدة.

الحركات:

1) التحريض - الاستياء.

2) الاعتذار-الغفران.

المزايا:

1) المتعة النفسية الداخلية للعبث.

2) الميزة النفسية الخارجية: تجنب العقاب.

3) الميزة الاجتماعية الداخلية: التخريب.

4) الميزة الاجتماعية الخارجية: التخريب.

5) بيولوجيًّا: الاستفزاز.

6) وجوديًّا: أنا لا أُلام.

4. لماذا لا تفعل؟ نعم ولكن! WHY DON'T YOU? YES BUT (YDYB)

الفرضية: لماذا لا تفعل؟ نعم ولكن... تحتل مكانة خاصة في تحليل الألعاب لأنها كانت الحافز الأساسي لمفهوم الألعاب. فهي اللعبة الأولى التي تم فصلها خارج سياقها الاجتماعي، ولأنها أقدم موضوع لتحليل اللعبة، فهي واحدة من العناصر المفهومة. كما أنها اللعبة الأكثر شيوعًا في الحفلات

والمجموعات من جميع الأنواع، بما في ذلك مجموعات العلاج النفسي. المثال التالي سيوضح الخصائص الرئيسية.

وايت: زوجي يصر دائمًا على القيام بالإصلاحات الخاصة ببيتنا وهو لا يبني شيئًا صحيحًا أبدًا.

بلاك: لماذا لا يأخذ دوره في النجارة؟

وايت: نعم، لكنه لا يملك الوقت.

بلو: لماذا لا تشترين له بعض الأدوات الجيدة؟

وايت: نعم، لكنه لا يعرف كيف يستخدمهم.

ريد: لماذا لا تستأجرين نجارًا؟

وايت: نعم لكن هذا سيكلف الكثير.

براون: لم لا تتقبلين الطريقة التي يفعل بها الأشياء؟

وايت: نعم، لكن كل شيء يتداعى.

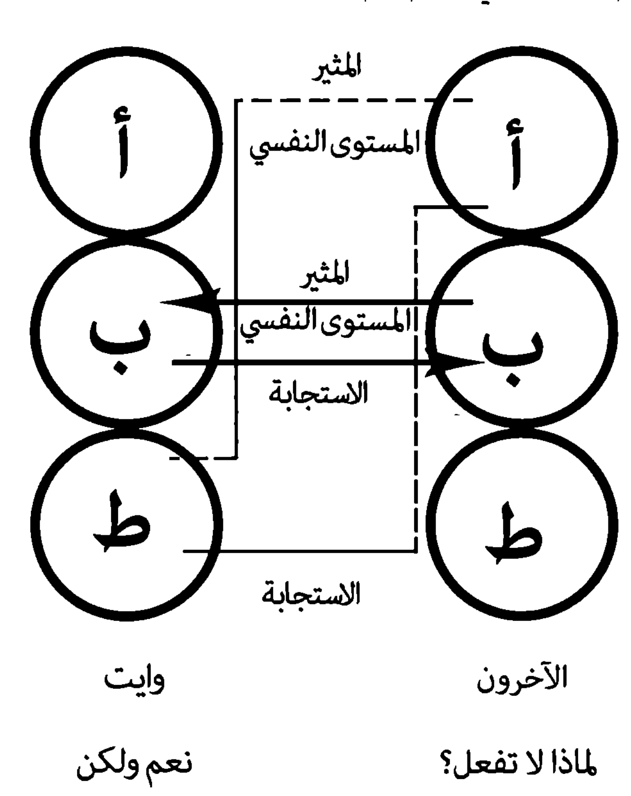
وعادة ما يعقب هذا التبادل الصمت. في نهاية المطاف يكسر جرين الصمت الذي يقول شيئًا مثل: «هؤلاء هم الرجال بالنسبة إليك، يحاولون دائمًا إظهار مدى كفاءتهم».

لعبة YDYB يمكن أن تلعَب بأي عدد. العميل يقدم المشكلة ثم يبدأ الآخرون بتقديم الحلول. كل واحد يبدأ بـ «لماذا لا...» إلى اللاعب وايت الذي يرد بـ «نعم ولكن...». اللاعب الجيد يمكن أن يقف أمام الآخرين إلى أجل غير مسمى حتى يستسلم الجميع، وعندها يفوز وايت. في العديد من المواقف قد تضطر للتعامل مع دزينة أو أكثر من الحلول لتصميم الصمت المحزن الذي يدل على انتصارها. والذي يترك المجال مفتوحًا للعبة القادمة في النموذج أعلاه، يحول اللاعب جرين اللعبة إلى تحليل معاملة خارجي «PTA» نوع الزوج المتمرد.

وبما أن الحلول باستثناءات نادرة ترفض، فمن الواضح أن هذه اللعبة يجب أن تخدم غرضًا خفيًا. لا يتم لعب 'YDYB" لغرضه الظاهري، وهو حصول «البالغ» على المعلومات أو الحلول، ولكن لطمأنة «الطفل» وإرضائه. قد يبدو النص الظاهري للبالغين، ولكن في الحقيقة يمكن أن نلاحظ أن وايت

تقدم نفسها «كطفل» غير قادر على مواجهة الوضع، وعندها يتحول الآخرون إلى «آباء» حكماء حريصين على تقديم حكمتهم لإفادتها.

هذا تم توضيحه في الرسم رقم 8



لماذا لا تفعل؟ نعم ولكن

شكل رقم (8)

ويمكن أن تستمر اللعبة على المستوى الاجتماعي، حيث إن كلًّا من المثير والاستجابة تكون بين (البالغ لـ البالغ)، وعلى المستوى النفسي تكون المعاملة أيضًا تكاملية. المثير من «الأب» إلى «الطفل» (لماذا لا تفعل...؟) والإجابة من «الطفل» إلى «الأب» (نعم ولكن...) المستوى النفسي غالبًا ما يكون على مستوى اللا وعي، ولكن التحول في حالة الذات من (البالغ لـ

الطفل «غير الكفء») من جانب وايت، ومن (البالغ إلى الأب «الحكيم» من جانب الآخرين)، يمكن في كثير من الأحيان اكتشافه من قِبَل مراقب حذر يراقب التغييرات في الوضعية وشد العضلات ونبرة الصوت والمفردات.

ولتوضيح الآثار المترتبة على ذلك من المفيد متابعة الأمثلة الواردة بالأعلى.

المعالج: هل اقترح أي شخص أي شيء لم تفكري فيه؟

وايت: لا لم يفعلوا، جربت كل ما اقترحوه، لقد اشتريت لزوجي بعض الأدوات وأخذ دورة في النجارة.

وهنا توضح وايت سببين من الأسباب التي تدعو إلى عدم اتخاذ الإجراءات على أساسها، أولًا في معظم الحالات تكون «وايت» ذكية مثل أي شخص آخر في المجموعة، ومن غير المرجح أن يقترح الآخرون أي حل لم تفكر فيه بنفسها. وإذا حدث وتقدم شخص ما باقتراح أصيل فإن وايت ستتقبله بامتنان إذا كانت تلعب بإنصاف، أي إن «طفلها» غير الكفء سوف يستسلم إذا كان لدى شخص فكرة بارعة لتحفيز «البالغ»، ولكن لاعبي YDYB المعتادين مثل وايت أعلاه نادرًا ما يلعبون بعدل. وعلى الجانب الآخر القبول المفرط للاقتراحات يثير التساؤلات عما إذا كانت لعبة YDBY لا تخفي وراءها لعبة «الغباء».

والمثال الذي سيُساق في هذا الصدد مثير بشكل خاص، لأنه يوضح بجلاء النقطة الثانية. فحتى إذا جربت السيدة وايت بعض الحلول المقدَّمة، فإنها سوف تظل تعترض على هذه الحلول. الهدف من اللعبة ليس الحصول على اقتراحات ولكن رفضها.

في حين أن أي شخص تقريبًا سيلعب هذه اللعبة في ظل ظروف مناسبة بسبب قيمتها في هيكلة الوقت، فإن الدراسة المتأنية للأفراد الذين يلعبونها بشكل خاص تكشف العديد من المميزات المثيرة للاهتمام.

أولًا، يمكن أن يلعبوا من أي جانب من جانبي اللعبة بطريقة متساوية. ويصدق هذا التبديل في الأدوار في كل الألعاب. قد يفضل اللاعبون عادة دورًا على آخر، ولكنهم قادرون على تبديل أدوارهم في نفس اللعبة إذا تم توضيح ذلك لسبب ما «على سبيل المثال التحول من سكير إلى منقذ في لعبة إدمان الكحول».

ثانيًا: في الممارسة الإكلينيكية وجد أن الناس الذين يفضلون YDYB ينتمون إلى تلك الفئة من المرضى الذين يطلبون في نهاية المطاف التنويم المغناطيسي أو نوعًا من الحقن التنويمي كوسيلة لتسريع علاجهم، فهدفهم أن يبرهنوا أنه ما من أحد يستطيع أن يعطي لهم اقتراحًا مقبولًا، أي إنهم لن يستسلموا أبدًا، بينما مع المعالج يطلبون إجراء يضعهم في حالة استسلام كامل. وبالتالي فمن الواضح أن YDYB يمثل حلًّا اجتماعيًّا لصراع حول الاستسلام. وعلى وجه التحديد فإن هذه اللعبة شائعة بين الأشخاص الذين يخشون الخجل كما يتبين من التبادل العلاجي التالي:

المعالج: لماذا تلعب (لماذا لا...؟ نعم ولكن...) إذا كنت تعرف أنها خدعة.

وايت: إذا كنت أتحدث مع شخص ما، فعليَّ أن أفكر دائمًا فيما أقوله، إذا لم أفعل سأخجل -إلا في الظلام- فأنا لا أتحمل الهدوء. أنا أعرف ذلك وزوجي يعرف ذلك أيضًا كما يقول لي دائمًا.

المعالج: تقصدين إذا لم ينشغل «البالغ» سينتهز «الطفل» بداخلك الفرصة ويظهر ويجعلك تشعرين بالحرج؟

وايت: هذا هو الأمر، لذا إذا استطعت الاستمرار في تقديم اقتراحات لشخص ما أو جعله يقدم لي الاقتراحات فأنا بخير، أنا محمية، فما دمت أستطيع الحفاظ على سيطرة «البالغ»، يمكنني تأجيل الحرج.

تشير وايت هنا بوضوح أنها تخشى الوقت غير المستغَل، يُمنع «الطفل» من الظهور ما دام يمكن إبقاء «البالغ» مشغولًا في موقف اجتماعي، وتقدم اللعبة بنية مناسبة لوظيفة «البالغ»، ولكن اللعبة يجب أن تكون ذات حافز مناسب من أجل الحفاظ على اهتمامها. اختيارها للعبة YDYB يتأثر بمبدأ اقتصادي: إنها تعطي أقصى مزايا داخلية وخارجية لصراعات «الطفل» بداخلها حول اللا فاعلية الجسدية. يمكن أن تلعب بنفس الحماس دور «الطفل الذكي» الذي لا يمكن السيطرة عليه، أو دور «الأب» الحكيم الذي يحاول السيطرة على الطفل في شخص آخر ولكن يفشل.

وبما أن المبدأ الأساسي لـ YDYB هو أنه لا يتم قبول أي اقتراح، فإن «الآباء» لا ينجحون أبدًا. شعار اللعبة «لا داعي للذعر، الوالد لا ينجح أبدًا»، باختصار: إذا كانت كل خطوة مسلية -إذا جاز التعبير- بالنسبة إلى وايت

تحصل على القليل من المتعة في رفض الاقتراح، فإن المكسب الحقيقي هو الصمت أو الصمت المقنع الذي ينشأ عندما يحرك الآخرون عقولهم ويسأمون من محاولة التفكير في حلول مقبولة. وهذا يعني بالنسبة إلى وايت أنها فازت من خلال أنهم غير مؤهلين. إذا لم يتم حجب الصمت فقد يستمر لعدة دقائق. في النموذج قطعت جرين انتصار وايت بسبب حرصها على لعب لعبة خاصة بها، وهذا ما منعها من المشاركة في لعبة وايت. في وقت لاحق من الجلسة أظهرت وايت استياءها من جرين لأنها اختصرت لحظة انتصارها. ميزة أخرى غريبة من لعبة YDYB، هو أن الأدوار الداخلية والخارجية يتم لعبها بنفس الطريقة مع عكس الأدوار.

في النوع الخارجي الذي تمت ملاحظته إكلينيكيًا، «الطفل» الخاص بوايت يخرج للعب في دور طالب المساعدة غير الكفء في حالة اللعبة متعددة الأذرع. أما في النوع الداخلي وهو النوع الأكثر حميمية، والتي تلعب بذراعين في المنزل (هي وزوجها)، هنا يبرز «الأب» بداخلها بصفته الحكيم الذي يعطي نصائح فعالة. هذا الانعكاس غالبًا ما يكون ثانويًا. ومع ذلك فخلال فترة الخطوبة لعب دور «الطفل» البائس، وفقط بعد انتهاء شهر العسل يبدأ «الأب» المتسلط في الظهور، ولربما ظهر بعض المرات قرب الزفاف، لكن خطيبها سيغفل عنها لأنه يشتهي الاستقرار مع عروسته المختارة بدقة. وإذا لم يتغاضَ عنها يمكن أن تلغَى الخطوبة لأسباب وجيهة فتستأنف وايت التي هي أكثر حزنًا، ولكن ليست الأكثر حكمة، بحثها عن رفيق وزوج مناسب.

عكس الفرضية: من الواضح أن الذين استجابوا لخطوة وايت الأولى «عرض مشكلتها»، يلعبون شكلًا من أشكال «أنا فقط أحاول مساعدتك» ITHY في الواقع YDYB هو عكس ITHY حيث يوجد في ITHY معالج واحد والعديد من العملاء، أما في لعبة YDYB يوجد عميل واحد والعديد من المعالجين. عكس الفرضية الإكلينيكي للعبة YDYB هو عدم لعب لعبة ITHY.

إذا كانت الافتتاحية في الشكل التالي «ماذا تفعل إذا...؟»، فأحد الردود المقترحة هي: «هذه مشكلة صعبة، ما الذي ستفعله حيال ذلك؟» إذا لم يعمل هذا الرد بالشكل الصحيح فإن الإجابة ينبغي أن تكون: «هذا سيئ للغاية»، وكل من هذين الأمرين مهذب بالقدر الكافي لترك وايت في حيرة من أمره أو

على الأقل للحصول على صفقة مختلطة، حتى يصبح إحباطه واضحًا، ويمكن اكتشافه بعد ذلك.

في مجموعة العلاج من الممارسات الجيدة للمرضى الامتناع عن لعبة ITHY عند دعوتهم، ثم ليس فقط وايت، ولكن الأعضاء الآخرين يمكن أن يتعلموا من مكافحة لعبة YDYB الذي هو مجرد الجانب الآخر من لعبة ITHY.

في الحياة الاجتماعية إذا كانت اللعبة ودية وغير ضارة لا يوجد سبب لعدم المشاركة. وإذا كان الأمر يتعلق بمحاولة استغلال المعارف المهنية، قد يتطلب الأمر حركة عكسية. ولكن في مثل هذه الحالات قد يثار الاستياء بسبب كشف «طفل» وايت. أفضل سياسة في هذه الظروف هي الهروب من الخطوة الافتتاحية والبحث عن لعبة محفزة من الدرجة الأولى.

الأقرباء: يجب التمييز بين (لماذا لا تفعل...؟ نعم ولكن...) وبين (لماذا فعلت...؟ لا ولكن YDNB)، والتي يكون فيها «الأب» هو الفائز «والطفل» الدفاعي هو الذي ينسحب في نهاية المطاف مرتبكًا. على الرغم من أن النص المكشوف يبدو واقعيًا وعقلانيًا ومن «البالغ» لـ «البالغ» لعبة YDNB قريبة من لعبة «علاوة على ذلك».

على عكس لعبة YDYB، في البداية يشبه لعبة «القروي»، وهناك تغري وايت الطبيبة النفسية بتقديم اقتراحات التي تقبلها على الفور بدلًا من رفضها، وفقط بعد أن يكون متورطًا بعمق ترى الطبيبة وايت تنقلب عليه، ما بدأ مثل لعبة « القروي» ينتهي كلعبة «الإغراء /رابو» الفكرية. والنسخة الكلاسيكية من ذلك هي التحول من التحول الإيجابي إلى التحول السلبي في سياق التحليل النفسي التقليدي.

كما يمكن لعب YDYB في شكل صعب من الدرجة الثانية، مثل «افعل لي شيئًا»، على سبيل المثال ترفض المريضة القيام بالأعمال المنزلية، ومن ثم تلعب لعبة YDYB كل مساء عندما يعود الزوج إلى المنزل. لا يهم ما سيقوله، فهي ترفض أن تغير طريقتها. في بعض الأحوال تكون الكآبة خبيثة وتحتاج إلى تقييم نفسي دقيق. ومع ذلك يجب النظر إلى جوانب اللعبة لأنها تثير

التساؤل عن سبب اختيار الزوج لزوجة كهذه وكيفية مساهمته في الحفاظ على هذا الوضع.

التحليل:

الفرضية: انظر إذا كان بإمكانك تقديم حل لا أستطيع إيجاد عيب فيه.

الهدف: الطمأنينة.

الأدوار: شخص عاجز/ ناصحون.

الديناميكية: التخلي عن الصراع (شفويًا).

أمثلة:

1) نعم، ولكن لا يمكن القيام بواجبي الآن لأن...

2) زوجه عاجزة.

النموذج الاجتماعي: «البالغ» لـ «البالغ».

- البالغ: ماذا تفعل إذا...؟

- البالغ: لماذا لا تفعل...؟

- البالغ: نعم، ولكن...

النموذج النفسي: «الأب» لـ «الطفل».

- الأب: يمكنني أن أجعلك شاكرًا لمساعدتي.

- الطفل: هيا حاول.

الحركات:

1) حل المشكلة.

2) الاعتراض – الحل.

3) الاعتراض - الارتباك

المزايا:

1) المستوى النفسي الداخلي: الطمأنينة.

2) المستوى النفسي الخارجي: تجنب الاستسلام.

3) المستوى الاجتماعي الداخلي: دور «الأب».

4) المستوى الاجتماعي الخارجي: دور «الطفل».

5) بيولوجيًّا: نقاش عقلاني.

6) وجوديًّا: الجميع يريد السيطرة علي.

المراجع:

1. von Chamisso, Adelbert. *Peter Schlemihl.* David McKay & Company, Philadelphia, 1929.
2. de Kock, Paul. One of the most popular works of this nineteenthcentury librettist and novelist is *A Good-Natured Fellow,* about a man who gives away too much

الفصل التاسع

الألعاب الجنسية

تلعب بعض الألعاب بهدف استغلال الانفعالات الجنسية أو مكافحتها. هذه كلها -في الواقع- انحرافات عن الغرائز التي يُبدَّل فيها الإشباع من الفعل الجنسي إلى الإشباع من الصفقات المهمة التي تشكل مردود اللعبة. ومن غير الممكن إثبات هذا إثباتًا مقنعًا في كل الأحوال لأن هذه الألعاب تمارَس عادةً في سرية، وعلى هذا لا بد من الحصول على المعلومات الإكلينيكية عنها بطريقة مباشرة. ولا يمكن دائمًا تقييم المعلومات تقييمًا مُرضيًا. إن المفهوم النفسي للمثلية الجنسية على سبيل المثال منحرفٌ بشدة، لأن «اللاعبين» الأكثر عدوانية ونجاحًا لا يأتون غالبًا للعلاج النفسي والمواد المتاحة غالبًا مصدرها الشركاء المتلقون.

الألعاب المتضمنة هنا هي «فلنتقاتل أنت وهو»، «الشذوذ» «الإغراء/ رابو»، لعبة الجورب، الضجة/الاضطراب، في معظم الحالات تكون المرأة هي العميل. ويرجع ذلك إلى أن الأشكال الصعبة من الألعاب الجنسية التي يكون فيها الرجال هم العملاء، أو يشكلون جريمة تنتمي إلى ألعاب العالم السفلي. وعلى الجانب الآخر تتداخل الألعاب الجنسية مع الألعاب الزوجية، لكن الألعاب الموصوفة هنا متوفرة للعُزاب والمتزوجين على السواء.

1. دعنا نتقاتل أنت وهو LET'S YOU AND HIM FIGHT "LYAHF"

الفرضية: قد تكون مناورة، طقوس أو لعبة. في كل حالة.. النفسية بالضرورة مؤنثة وبسبب خصائصها الدرامية فإن هذه اللعبة هي أساس الكثير من المؤلفات العالمية، الجيدة منها والسيئة.

أ: في حالة كونها مناورة فهي رومانسية، فإن المرأة تتحدى رجلَين في القتال مع التلميح، أو الوعد بأنها ستسلم نفسها لفائز بعد أن تقرر

المنافسة، فإنها تنفذ صفقتها فهي صفقة صادقة والافتراض هو أنها وزوجها يعيشان في سعادة إلى الأبد.

ب: في حالة كونها طقسًا فهي تميل إلى كونها سوداوية. تتطلب التقاليد أن يحارب رجلان من أجلها حتى لو كانت لا تريدهما وحتى لو كانت قد اتخذت قرارها بالفعل. فإذا فاز الرجل الخطأ يجب عليها مع ذلك أن تتزوجه. وفي هذه الحالة فإن المجتمع -وليست المرأة- من يقوم بإنشاء لعبة LYAHF إن كانت المرأة راغبة فالصفقة صادقة، وإذا كانت غير راغبة أو خائبة الأمل فقد تتيح لها النتيجة مجالًا كبيرًا لممارسة الألعاب مثل: (هيّا نخدع جوي، LET'S PULL A FAST ONE ON JOEY)

ج: في حالة كونها لعبةً، فهي هزلية إذ تنظم المرأة المنافسة وبينما يتقاتل الرجلان تهرب هي مع ثالث، وتستمد المزايا النفسية الداخلية والخارجية لها ولزوجها من موقف المنافسة الشريفة عليها، وتشكل القصة الهزلية التي عاشوها الأساس للمزايا الاجتماعية الداخلية والخارجية.

2. الشذوذ الجنسي:

الفرضية: الانحرافات الجنسية مثل العبودية والسادية والمازوخية هي أعراض لـ «طفل» مضطرب ويتم التعامل معها وفقًا لذلك. ومع ذلك جوانب المعاملات بها تتجلى في المواقف الجنسية الفعلية عن طريق تحليل الألعاب. وهذا قد يؤدي إلى السيطرة الاجتماعية، بحيث إنه حتى إذا ظلت الدوافع الجنسية المشوهة دون تغيير، فإنه يتم التعامل معها على أنها طبيعية ما دام أنه هناك تسامح فعلي يأخذ بعين الاعتبار.

يميل الأشخاص الذين يعانون من تشوهات سادية أو مازوخية بسيطة إلى اتخاذ نوع أَوْلَى من وضع الصحة العقلية، فهم يشعرون أنهم يمارسون الجنس بقوة وأن الامتناع عن ممارسة الجنس لفترة طويلة يؤدي إلى عواقب وخيمة. ليس بالضرورة أن يكون أيٌّ من هذه الاستنتاجات صحيحًا، ولكنها تشكل الأساس للعبة «الساق الخشبية» مع الالتماس «ماذا تتوقع من شخص قوي جنسيًّا مثلي».

عكس الفرضية: أن يعامل المرء نفسه وشريكه بلباقة عادية، أي الامتناع عن الاعتداء اللفظي أو الجسدي والاقتصار على أشكال العلاقة الجسدية الأكثر تقليدية. إذا كان وايت منحرفًا حقيقيًا، سيكشف هذا العنصر الثاني من اللعبة، الذي غالبًا ما يعبر عنه بوضوح في أحلامه: إن العلاقة الجسدية نفسها لا يهتم بها وأن رضاه الحقيقي من المداعبة المهينة. هذا شيء قد لا يهم أن يعترف به لنفسه، ولكن سيتضح له أن شكواه هي «بعد كل هذا العمل، يجب أن أكون على اتصال جسدي»، في هذه المرحلة يكون الموقف الأكثر ملاءمة لعلاج نفسي محدد وقد أُلغِيَ الكثيرُ من المراوغة. وهذا ينطبق على الشخص السيكوباتي الجنسي، كما نرى في أثناء الممارسة ولا ينطبق على مرضى الفصام الخبيث، أو الانحرافات الإجرامية، ولا على أولئك الذين يحصرون أنشطتهم الجنسية في الخيال.

لعبة «المثلية الجنسية» أصبحت ثقافةً فرعية في العديد من البلدان وطقوسًا في بلدان أخرى. تنشأ العديد من الإعاقات الناتجة عن المثلية الجنسية من تحويلها إلى لعبة والسلوك الاستفزازي الذي يؤدي إلى ظهور ألعاب مثل «العسكر واللصوص» و «لماذا يحدث هذا دائمًا لنا؟» و «إنه المجتمع الذي نعيش فيه» و «جميع العظماء كانوا...» وما إلى ذلك غالبًا ما يخضع للرقابة الاجتماعية التي تقلل من العوائق إلى حد أدنى.

«المثليون المحترفون» يهدرون الكثير من الوقت والطاقة التي يمكن استخدامها في أغراض أخرى، وقد يساعده تحليل ألعابه على إقامة حوار هادئ من شأنه أن يتركه حرًا في التمتع بالفوائد التي يقدمها المجتمع البرجوازي بدلًا من تكريس نفسه في لعبته الخاصة من «أليس هذا فظيعًا؟».

3. الإغراء/ رابو[1]:

الفرضية: هذه اللعبة تلعب بين رجل وامرأة التي يمكن أن تُسمى بشكل أكثر تأدبًا، في أشكال أكثر اعتدالًا على الأقل «اغرب عن وجهي» أو «الغضب» ويمكن لعبها بدرجات مختلفة من الشدة.

---

(1) رابو: مشتقة من كلمة RAPE وتعني الاغتصاب بالإنجليزية.

الدرجة الأولى من الإغراء أو اغرب عن وجهي: هي شائعة في المناسبات الاجتماعية وتتألف من مغازلة خفيفة، تشير وايت إلى أنها متاحة وتحصل على متعتها من مطاردة الرجل. بمجرد أن يلتزم في العلاقة ستنتهي اللعبة وإذا كانت مهذبة فقد تقول بصراحة تامة «أقدر مجاملتك وأشكرك كثيرًا» وتنتقل إلى العلاقة التالية، وإذا كانت أقل كرمًا فقد تتركه ببساطة. إذا كانت لاعبة ماهرة فقد تستمر هذه اللعبة لفترة طويلة في مناسبة اجتماعية كبيرة من خلال التحرك في محيطة، بحيث يجب على الرجل القيام بمناورات معقدة من أجل متابعتها دون أن يكون هذا واضحًا جدًّا.

الدرجة الثانية من «الإغراء» أو «السخط»: تحصل وايت على رضا ثانوي من تقدم بلاك ناحيتها فإن رضاءها الأساسي يأتي من رفضه، حتى إن هذه اللعبة تُعرف بين العامة بـ «ابتعد عني باستر»، فهي تقود بلاك إلى التزام أكثر جدية من المغازلة المعتدلة الموجودة في الدرجة الأولى وتستمتع بمشاهدة عدم ارتياحه عندما تنفر منه، بالطبع لم يكن بلاك عاجزًا كما يبدو وربما واجهته مشكلات كبيرة ليتورط فهو عادة ما يلعب نوعًا من لعبة «اركلني».

الدرجة الثالثة من الإغراء: هي لعبة شريرة تنتهي بالقتل أو الانتحار أو المحاكمة وهنا تقود وايت بلاك لعمل اتصال جسدي ومن ثم تتهمه بالاعتداء عليها، أو أنه تسبب في ضرر كبير لا يمكن إصلاحه. في أكثر أشكاله سخرية قد تسمح وايت بإتمام الفعل الجسدي حتى تحصل على تلك المتعة قبل مواجهته. المواجهة قد تكون فورية كما هو الحال في صرخة تشير إلى الاغتصاب، أو تتأخر لمدة طويلة كما هو الحال في الانتحار أو القتل بعد علاقة حب طويلة. إذا اختارت أن تُعدها اعتداءً جنائيًا فقد لا تجد صعوبة في العثور على مرتزق أو حلفاء مهتمين مثل الصحافة والشرطة والمستشارين والأقارب، ولكن في بعض الأحيان قد ينقلب هؤلاء الغرباء عليها بسخرية فتخسر المبادرة وتتحول إلى أداة في ألعابهم.

في بعض الأحيان يؤدي الغرباء وظيفة مختلفة. إنهم يجبرون وايت على اللعب لأنهم يريدون لعب لعبة «دعونا أنت وهو نتقاتل» ويجعلونها في وضع تصرخ أنها اغتصبت فقط للحفاظ على سمعتها، وينطبق هذا بشكل خاص على الفتيات دون السن القانونية فقد يكونون على استعداد لمواصلة الاتصال،

ولكن لأنهم كُشِفوا أو حدثت مشكلة فيشعرون أنهم مضطرون لتحويلها من الرومانسية إلى لعبة من الدرجة الثالثة من لعبة الإغراء/ رابو.

في أحد المواقف المعروفة يرفض جوزيف الحذر أن يندفع إلى لعبة الإغراء، إذ قامت زوجة بوتيفار بالتحول الكلاسيكي للعبة «دعنا أنت وهو نتقاتل» وهو مثال ممتاز للطريقة التي يتفاعل بها اللاعب المجتهد مع عكس اللعبة والمخاطر التي يتعرض لها الناس الذين يرفضون ممارسة الألعاب. إذ يُجمَع بين هاتين اللعبتين في لعبة «المخدوع» المعروفة؛ إذ تغوي المرأة بلاك ثم تبكي للاغتصاب وعند هذه النقطة يتولى زوجها مسؤولية استغلال بلاك وابتزازه.

واحدة من أكثر أشكال لعبة الإغراء من الدرجة الثالثة حدة وأسفًا هي التي تحدث في كثير من الأحيان بين مثليين غرباء نسبيًّا، الذين في غضون ساعة أو نحو ذلك قد تصل اللعبة إلى القتل، وتساهم التنوعات الساخرة والإجرامية في هذه اللعبة بكميات كبيرة في عناوين مثيرة للصحف.

النموذج الطفولي من لعبة الإغراء هو نفس نموذج «المرأة الباردة جنسيًّا»، إذ تُغري فتاة صغيرة الصبي لإذلال نفسه، أو أن يتسخ ثم تقول بالسخرية منه كما وصفه «موغام» في كتابِه «عبودية الإنسان»، وكما ذكرنا من قبل ديكنز في روايته الآمال العظيمة، هذه هي الدرجة الثانية، ويمكن لعب شكل أصعب يقترب من الدرجة الثالثة في الأحياء العدوانية.

عكس الفرضية: قدرة الرجل لتجنب كونه متورطًا في هذه اللعبة، أو جعلها تحت السيطرة تعتمد على قدرته على التمييز بين التعبيرات الحقيقية عن المشاعر والحركات في اللعبة. وإذا كان قادرًا على ممارسة السيطرة الاجتماعية فإنه قد يحصل على قدر كبير من المتعة عن طريق المغازلة المعتدلة عن طريق لعبة «قبلة الوداع» من ناحية أخرى من الصعب تصور عملية آمنة لمناورة زوجة بوتيفار بخلاف المغادرة قبل موعد الإغلاق دون الإعلان عن الوجه.

الأقارب: النسخة الذكورية من لعبة الإغراء/رابو توجد في المواقف التجارية (أريكة اختيار الممثلين[1]) ومن ثم لا تأخذ الدور، «عانقيني» ثم تُطرَد.

التحليل

يشير التحليل التالي إلى لعبة الإغراء من الدرجة الثالثة، لأن عناصر اللعبة هناك موضحة بشكل أكثر درامية

الهدف: الانتقام الكريه.

الأدوار: الغاوية/ الذئب.

الديناميكية: الحسد، عنف شفوي، يمثلان قبلة الوداع، أما السخط لديها عنصر شرجي قوي

الأمثلة:

1) سأبلغ عنك، أنت ولد صغير قذر.

2) المرأة المذنبة.

النموذج الاجتماعي: «البالغ» لـ «البالغ».

- البالغ/الرجل: أنا آسف إذا كنت قد ذهبت إلى أبعد ما كنت تنوين عليه.

- البالغ/المرأة: لقد انتهكتَني وعليك أن تدفع الثمن غاليًا.

النموذج النفسي: «الطفل» لـ «الطفل».

- الطفل/الذكر: انظري كم أنا لا أقاوم.

- الطفل/الأنثى: الآن قد حصلت عليك يا أحمق.

الحركات:

1) الأنثى: الإغواء - الذكر: الإغواء المضاد.

2) الأنثى: الاستسلام – الذكر: النصر.

3) الأنثى: المواجهة – الذكر: الانهيار.

---

(1) أريكة اختيار الممثلين: هو مصطلح يُستخدَم عندما تمارس ممثلة الجنس مع أحدهم بغرض الحصول على دور معين.

المزايا:

1) الميزة النفسية الداخلية: التعبير عن البغض والشعور بالذنب.
2) الميزة النفسية الخارجية: تجنب العلاقات الجسدية العاطفية.
3) الميزة الاجتماعية الداخلية: الآن قد حصلت عليك يا أحمق.
4) الميزة الاجتماعية الخارجية: أليس هذا فظيعًا؟ / قاعة المحكمة/ لنتقاتل أنت وهو
5) بيولوجيًّا: التبادل الجنسي والعدائي.
6) وجوديًا: أنا لا أُلام.

4. لعبة الجورب:

الفرضية: هذه اللعبة تنتمي إلى عائلة «رابو/الإغراء» السمة الأكثر وضوحًا فيها، هي الاستعراض وهي هستيرية في طبيعتها. تأتي امرأة إلى مجموعة غريبة وبعد فترة قصيرة جدًّا ترفع ساقها وتكشفها بطريقة استفزازية وتقول: «يا إلهي لقد انزلق جوربي»، وهذا بغرض إثارة الرجال جنسيًّا وإغضاب النساء الأخريات. لا شك أن أيَّ مواجهة لوايت تقابَل باحتجاجات البراءة أو الاتهامات المضادة، ومن ثَم التشابه مع لعبة «الإغراء/رابو» الكلاسيكية. والأمر المهم هو افتقار وايت للتكيف. نادرًا ما تنتظر لتعرف أيَّ نوع من الأشخاص تتعامل معهم، أو كيف تحدد وقت مناورتها وبالتالي تبرز المناورة على أنها غير لائقة وتؤثر في علاقتها برفقائها. وعلى الرغم من «التعقيد السطحي» فإنها تفشل في فهم ماذا يحدث لها في الحياة لأن حكمها على الطبيعة البشرية ساخر للغاية، والهدف من ذلك هو إثبات أن الآخرين لديهم عقول فاسقة، ويتم خداع «البالغ» عن طريق «الطفل» و(«الأب» غالبًا أم فاسقة) لتتجاهل كل ما تفعله من استفزاز ولتتجاهل الإحساس الجيد للعديد من الأشخاص الذين تقابلهم. لذا فإن اللعبة تميل إلى التدمير الذاتي.

هذا على الأرجح نوع جنسي من أشكال اللعب يعتمد محتواها على الاضطراب الأساسي. قد يُعرَض النوع «الشفوي» من قبل النساء ذوات الأمراض العميقة، ولكنّ لديهن صدرًا كبيرًا، مثل هؤلاء قد يجلسن وأيديهن خلف رؤوسهن ليدفعن صدرهن إلى الأمام، الذي قد يلفت المزيد من الانتباه

إليهن عن طريق الإشارة إلى حجمه، أو بعض الأمراض مثل العمليات أو وجود أورام.

بعض أنواع المراوغة ربما تتداخل مع النوع الشرجي. المغزى من هذه اللعبة أن المرأة متاحة جسديًا. لذا يمكن أن يلعب في شكل أكثر رمزية من قبل النساء الثكالى اللائي يظهرن ترملهن بطريقة غير مخلصة.

عكس الفرضية: بالإضافة إلى التكيف الضعيف فإن النساء يظهرن القليل من القدرة على احتمال عكس الفرضية. إذا تُجوهِلَت اللعبة أو تم مواجهتها من قبل مجموعة علاجية متطورة فإن اللاعبة قد لا تعود. يجب التمييز بدقة بين عكس الفرضية وبين الانتقام. لأن الفعل الأخير يدل على أن وايت قد فازت.

النساء أكثر مهارة في التحركات المضادة للعبة «الجورب» من الرجال، اللائي لديهن في الواقع حافز قوي لكسر هذه اللعبة، ومن ثم فمن الأفضل ترك أمر عكس الفرضية لتقدير النساء الأخريات الحاضرات.

5. الضجة/ الاضطراب:

تلعب اللعبة الكلاسيكية بين الآباء المستبدين والبنات في سن المراهقة، إذ توجد أم باردة جنسيًا، يأتي الأب من العمل إلى المنزل ويعيب شيئًا على ابنته التي تجيب بوقاحة، أو قد تقوم البنت بالخطوة الأولى إذا كانت وقحة. وعندها بدأ الأب الخطأ. وترتفع أصواتهما ويصبح الصدام أكثر حدة. النتيجة تعتمد على من لديه المبادرة. هناك ثلاثة احتمالات:

أ: الأب يعود إلى غرفة نومه ويغلق الباب.

ب: تدخل الابنة غرفتها وتغلق بابها بإحكام.

جـ: كل منهما يذهب إلى غرفة نومه ويغلق الباب.

وعلى أي حال فإن نهاية لعبة «الضجة/الاضطراب» تتسم بصفع الباب، وتفرض هذه الطريقة حلولًا مؤلمة ولكنها فعالة للمشكلات الجنسية التي تنشأ بين الآباء وبناتهم المراهقات في بعض الأُسر. في كثير من الأحيان لا يمكن العيش في منزل واحد إلا إذا كانوا غاضبين من بعضهم والأبواب الصادمة تؤكد لكل منهم حقيقة أن لديهم غرفة نوم منفصلة.

في الأُسر المنحلة قد تُلعب هذه اللعبة بطريقة شريرة ومنفرة؛ إذ ينتظر الأب ابنته عندما تخرج في موعد ويتفحصها هي وملابسها بعناية عند عودتها للتأكد من أنها لم تمارس الجنس. وقد يؤدي أدنى ظرف مشبوه إلى أعنف مشاجرة قد تنتهي بطرد الابنة من المنزل في منتصف الليل. على المدى الطويل ستأخذ الطبيعة مجراها. إن لم يكن في تلك الليلة، سيكون في الليلة التالية أو التي تليها، ثم تكون شكوك الأب مبررة كما يوضح للأم التي وقفت عاجزة بينما كل هذا يحدث.

في العموم يمكن لعب لعبة «الضجة» بين أي شخصين يحاولان تجنب العلاقة الحميمية. على سبيل المثال كرحلة نهائية شائعة من «المرأة الباردة جنسيًا» ومن النادر نسبيًا بين المراهقين وقريباتهم، لأن هروب المراهقين من المنزل في المساء أسهل من هروب غيرهم من أفراد الأسرة. يمكن للإخوة والأخوات في سن مبكرة وضع حواجز فعالة ورضا جزئي خلال القتال البدني، وهو نمط له دوافع مختلفة في أعمال مختلفة. والذي هو في أمريكا شكل شبه تربوي من «الضجة» التي أقرّها التلفاز والسلطات التربوية وطب الأطفال. في الطبقة العليا في إنجلترا، كان ولا يزال يُعد شكلًا سيئًا وتُوجَّه الطاقات المتشابهة إلى لعبة «الضجة» المنظمة جيدًا في الملاعب.

عكس الفرضية: هذه اللعبة ليست بغيضة للأب كما يحلو له أن يعتقد، وعادة ما تكون الابنة هي التي تقوم بحركة معاكسة خلال الزواج المبكر في كثير من الأحيان. وإذا كان ممكنًا من الناحية النفسية يمكن للأم أن تقوم بالحركة المعاكسة عن طريق التخلي عن برودها الجنسي النسبي أو المطلق. قد تهدأ اللعبة إذا وجد الأب اهتمامًا جنسيًا خارجيًا، ولكن قد يؤدي ذلك إلى تعقيدات أخرى.

في حالة الأزواج فإن عكس الفرضية مثله مثل «المرأة الباردة» أو «الرجل البارد». في وجود الظروف المناسبة لعبة الضجة/الاضطراب تؤدي إلى لعبة «قاعة المحكمة».

الفصل العاشر

ألعاب العالم السفلي

ومع تسلل المهن «المساعدة» إلى المحاكم وأقسام مراقبة السلوك والمؤسسات الإصلاحية ومع التطور المتزايد لاختصاصي علم الجريمة وموظفي إنقاذ القانون، ينبغي أن يكون المعنيون على علم بالألعاب الأكثر شيوعًا في عالم الجريمة، سواء داخل السجون أو خارجها. وتشمل هذه الألعاب «العسكر واللصوص» و «كيف يمكن الخروج من هنا؟» و «هيا نخدع جوي[1]».

١. العسكر واللصوص:

الفرضية: لأن العديد من المجرمين يكرهون الشرطة، فيبدو أنهم يشعرون بالرضا عندما يخدعون الشرطة أكثر من رضاهم عن مكاسبهم الإجرامية في معظم الأحيان. جرائمهم على مستوى «البالغ» هي ألعاب يتم لعبها من أجل الحصول على المكافآت المادية، ولكن على مستوى «الطفل» يكون المكسب من المطاردة: الهروب ثم الاسترخاء، والغريب أن النموذج الأولي للعبة «العسكر واللصوص» يكون في مرحلة الطفولة ليس من رجال شرطة ولصوص، بل يتمثل في لعبة الغميضة، حيث يتمثل العنصر الأساسي في الشعور بالاستياء عندما يتم العثور عليهم. والأطفال الصغار يكشفون أنفسهم بسهولة، فإذا وجدهم الأب بسهولة فالاستياء يكون دون مرح. أما إذا كان الأب لاعبًا جيدًا فهو يعرف ما يجب فعله، حيث ينتظر مطولًا ليعطي الطفل تلميحًا ما كأن يناديه أو يلقي شيئًا ما أو يقرع شيئًا ما. وهكذا يجبر والده أن يعثر عليه لكنه ما زال يشعر بالاستياء، ولكن هذه المرة كان مستمتعًا أكثر بسبب زيادة

---

(1) هيا نخدع جوي/ يمكن أن نعبر عنها بالعامية بـ «عليك واحد يا جوي».

التشويق. وإذا استسلم الأب ولم يعثر على الابن، سيشعر الولد غالبًا بخيبة أمل لا بالانتصار. وبما أن الاختباء كان مرحًا، فمن الواضح أن المشكلة ليست هنا. ما يخيب أمله هو عدم الإمساك به عندما يحين دوره في الاختباء. يعرف الأب أنه لا ينبغي له أن يخدع الطفل لفترة طويلة، ولكن لفترة كافية فقط لجعل الأمر مرحًا. وهو حكيم بما يكفي ليبدو مستاءً عندما يقبض عليه، وسرعان ما بات من الواضح أن العثور عليه يشكل المردود الضروري.

وبالتالي فإن لعبة الغميضة ليست مجرد تسلية، بل لعبة حقيقية على المستوى الاجتماعي، إنها معركة ذكاء وتكون أكثر إرضاءً عندما يبذل الجانب «البالغ» من كل لاعب قصارى جهده. على المستوى النفسي، على الرغم من ذلك فهي تبدو كالقمار القهري، حيث يجب أن يخسر «البالغ» من أجل فوز «الطفل». عدم الإمساك به يعد عكس الفرضية. وبين الأطفال الأكبر سنًّا يعدون اللاعب الذي يجد مكانًا غير قابل للعثور عليه فيه، لاعبًا غير جيد لأنه أفسد اللعبة. لقد أزال عنصر «الطفل» وحوَّل كل شيء إلى إجراء «للبالغين». هو لم يعد يلعب من أجل المرح مثل صاحب الكازينو أو بعض المجرمين المحترفين الذين يسعون فقط للمال بدلًا من اللعب.

يبدو أن هناك نوعين مختلفين من المجرمين المعتادين: (أ) أولئك الذين يرتكبون الجريمة من أجل الربح. (ب) أولئك الذين يرتكبون الجريمة في الأساس من أجل اللعب، مع مجموعة كبيرة في الوسط بينهم ويمكن ضمهم لأي منهم.

الفائز القهري صانع المال الكبير الذي لا يريد «الطفل» بداخله أن يتم القبض عليه، وفقًا للتقارير، هو شخص لا يمكن لمسه. أما «الخاسر القهري» الذي يلعب لعبة «العسكر واللصوص»، فنادرًا ما يبلي بلاءً حسنًا من الناحية المالية، والاستثناءات من ذلك غالبًا ما تكون بسبب الحظ لا المهارة، على المدى الطويل حتى المحظوظون منهم ينتهي بهم المطاف عادة كما يطلب «الطفل» بداخلهم.

إن لاعب «العسكر واللصوص» الذي نهتم به هنا يشبه المدمن على الكحول في بعض النواحي. يمكنه تغيير الأدوار من اللص إلى الشرطي ومن الشرطي إلى اللص. في بعض الحالات قد يلعب دور الأب الشرطي خلال النهار والطفل

السارق بعد الظلام. هناك شرطي داخل العديد من اللصوص، وسارق في العديد من الشرطيين. وفي حالة الإصلاح الجنائي يمكن أن يلعب دور المنقذ، فيصبح عاملًا في المجتمع أو عاملًا في المهمات، لكن دور «المنقذ» أقل أهمية بكثير في هذه اللعبة عن لعبة «مدمن الكحول» عادة، ومع ذلك فإن دور اللاعب كسارق هو مصيره، ولكل منهم طريقته ليتم القبض عليه. ربما جعل الأمر سهلًا أو صعبًا على الشرطة.

ويتشابه الوضع مع المقامرين على المستوى الاجتماعي. المقامر المحترف هو الذي يهتم في الحياة -بشكل رئيسي- بالقمار. ولكن على المستوى النفسي هناك نوعان مختلفان من المقامرين المحترفين. هناك أولئك الذين يقضون وقتهم في اللعب، أي اللعب مع القدر، الذي فيه شدة رغبة «البالغ» للفوز، يتم تجاوزها فقط عن طريق شدة حاجة الطفل إلى الخسارة. ثم هناك من يريدون بيوتًا للمقامرة ويكسبون فعلًا لقمة عيشهم، عادة ما تكون جيدة جدًّا من خلال إتاحة الفرص أمام المقامرين للعب، فهم أنفسهم لا يلعبون ويحاولون تجنب اللعب على الرغم من أنهم في بعض الأحيان وتحت ظروف معينة ينغمسون في الملذات ويستمتعون بها، مثل المجرم الواضح قد يلعب في بعض الأحيان لعبة «العسكر واللصوص».

ويلقى هنا الضوء على السبب الذي جعل الدراسات الاجتماعية والنفسية للمجرمين غامضة وغير مجدية بشكل عام، فهي تتناول نوعين مختلفين من الأشخاص لا يمكن التمييز بينهما على نحو كافٍ في الأطر النظرية أو التجريبية العادية، ويصدق نفس القول على دراسة المقامرين. يقدم تحليل المعاملات والألعاب حلًّا فوريًّا لذلك، فهي تزيل الغموض من خلال تمييز المعاملات على المستوى الاجتماعي بين «اللاعبين» و «المحترفين غير المتلاعبين».

ولننتقل الآن من هذه الأطروحة العامة لننظر في أمثلة محددة. بعض اللصوص يقومون بعملهم دون أي حركة مهدرَة. في لعبة «العسكر واللصوص» يترك اللص بطاقة الاتصال به في أعمال تخريب غير مبرر، مثل إفساد ملابس ثمينة.

سارق البنوك غير المتلاعب -حسب التقارير- يتخذ كل الاحتياطات الممكنة لتجنب العنف، أما السارق الذي يلعب «عسكر ولصوص» يبحث عن أي سبب للتنفيس عن غضبه. ومثل أي محترف؛ يحب المجرم غير المتلاعب أن تكون مهمته نظيفة بقدر ما تسمح الظروف. أما لاعب عسكر ولصوص فمجبر على تخفيف توتره في سياق العمل. المحترف الحقيقي يقال إنه لا يعمل حتى يتم الإصلاح، فاللاعب مستعد لقبول القانون بيد عارية. إن المحترفين غير المتلاعبين يدركون تمام الإدراك -بطريقتهم الخاصة- لعبة عسكر ولصوص. فإذا أظهر أحد أفراد العصابة الكثير من الاهتمام في اللعبة لدرجة تعريض المهمة للخطر، وبخاصة إذا ظهرت رغبته في القبض عليه فسوف يتخذون تدابير صارمة لمنع تكرار ذلك. ولعل السبب في ذلك هو أن المحترفين غير المتلاعبين لا يلعبون لعبة الغميضة، وبالتالي نادرًا ما يقبض عليهم، ومن ثم نادرًا ما يتم دراستهم اجتماعيًّا ونفسيًّا، وهذا ينطبق أيضًا على المقامرين. وبالتالي فإن معظم معرفتنا الإكلينيكية عن المجرمين والمقامرين تشير إلى اللاعبين وليس إلى المحترفين المستقيمين.

هوس السرقة «كليبتومانيا» -على عكس السارقين المحترفين- هو مثال على مدى انتشار لعبة عسكر ولصوص التافهة. من المحتمل أن نسبة كبيرة جدًّا من الغربيين على الأقل قد لعبوا لعبة عسكر ولصوص في خيالهم، وهذا ما يجعل الصحف تباع في نصف العالم. يحدث هذا الخيال في كثير من الأحيان في شكل حلم «القتل المثالي» الذي يلعب أصعب لعبة ممكنة ويخدع الشرطة تمامًا.

من الأشكال المختلفة للعبة عسكر ولصوص «المدققون الحسابيون واللصوص»، وتُلعب بواسطة المختلسين بنفس القواعد ونفس المردود، وتُلعب لعبة «الجمارك واللصوص» ويلعبها المهربون... إلخ. ومن المهم بشكل خاص الاختلاف الجنائي في قاعة المحكمة، على الرغم من كل الاحتياطات قد يتم اعتقال المحترف في بعض الأحيان وتقديمه للمحاكمة، وبالنسبة إليه فإن قاعة المحكمة إجراء يقوم به وفقًا لتعليمات مستشاريه القانونين. وبالنسبة إلى المحامين، إذا كانوا من نوعية الفائزين القهريين، فإن قاعة المحكمة في

الأساس عبارة عن لعبة تمارَس مع هيئة المحلفين، حيث الهدف هو الفوز وليس الخسارة، وهذا ما تعده شريحة كبيرة من المجتمع لعبة بناءة.

عكس الفرضية: هذا ما يشغل بال اختصاصيِّي علم الجريمة المؤهلين، وليس الأطباء النفسيين. جهاز الشرطة وجهاز القضاء ليسا متعارضين، ولكنهما يؤديان دورهما في اللعبة بموجب القواعد التي يضعها المجتمع. وهناك أمر واحد يجب التأكيد عليه، قد يسخر الباحثون في علم الجريمة من فكرة أن بعض المجرمين يتصرفون كما لو كانوا يستمتعون بالمطاردة ويريدون القبض عليهم، أو أنهم يقرون الفكرة بطريقة مراعية. ولكنهم لا يظهِرون ميلًا كبيرًا بعدٍّ مثل هذا العامل «الأكاديمي» عاملًا حاسمًا في عملهم الجاد. فلا توجد وسيلة للكشف عن هذا العنصر من خلال الأساليب القاسية في الأبحاث النفسية. وبالتالي يجب على المحقق إما أن يتغاضى عن نقطة حاسمة لأنه لا يستطيع العمل عليها باستخدام أدواته البحثية، أو تغيير أدواته. والحقيقة أن هذه الأدوات لم تسفر حتى الآن عن حل واحد لأي مشكلة في علم الجريمة، وعلى هذا فقد يكون من الأفضل على الباحثين أن يتخلوا عن الأساليب القديمة، وأن يعالجوا المشكلة بشكل جديد. حتى يتم قبول لعبة العسكر واللصوص، ليس فقط كحالة شاذة مثيرة للاهتمام ولكن كجوهر المسألة في نسبة كبيرة من الحالات، ستستمر الكثير من البحوث في علم الجريمة في التعامل مع التفاهات والمذاهب والقضايا الهامشية والتي ليس لها صلة بالموضوع.

التحليل:

الفرضية: انظر هل تستطيع الإمساك بي؟

الهدف: الطمأنينة.

الأدوار: اللص/ الشرطي-القاضي.

الديناميكية: تطفل القضيب.

الأمثلة:

1) الغميضة.

2) الجريمة.

النموذج الاجتماعي: «الأب» لـ «الطفل».

- الطفل: انظر هل تستطيع الإمساك بي؟

- الأب: هذه وظيفتي.

النموذج النفسي: «الأب» لـ «الطفل».

- الطفل: عليك الإمساك بي.

- الأب: ها أنت ذا.

الحركات:

1) وايت: التحدي - بلاك: السخط.

2) وايت: الاختفاء - بلاك: الإحباط.

3) وايت: الاستفزاز - بلاك النصر.

المزايا:

1) المستوى النفسي الداخلي: تعويض مادي عن الأخطاء القديمة.

2) المستوى النفسي الخارجي: الخوف المضاد.

3) المستوى الاجتماعي الداخلي: انظر هل تستطيع الإمساك بي؟

4) المستوى الاجتماعي الخارجي: كنت على وشك الإفلات بما فعلت (التسلية: كانوا على وشك أن يفلتوا بما فعلوا).

5) بيولوجيًّا: سوء السمعة.

6) وجوديًّا: لطالما كنت فاشلًا.



2. كيف ستخرج من هنا؟

الفرضية: الدليل التاريخي أن هؤلاء السجناء يبقون أفضل على قيد الحياة إذا كان وقتهم منظمًا على أساس نشاط أو تسلية أو لعبة، ويبدو أن هذا الأمر معروف للشرطة السياسية التي يقال إنها تعمل على تفكيك بعض السجناء بإبقائهم غير نشطين وفي حالة من الحرمان الاجتماعي.

النشاطات المفضلة للسجناء الانفراديين هي قراءة أو كتابة الكتب، أما التسلية المفضلة فهي الهروب، الذي أصبح بعض ممارسيه مشهورين مثل كازانوفا وبارون باترينك.

اللعبة المفضلة هي «كيف تخرج من هنا؟»، «تريد الخروج»، والتي يمكن أن تُلعَب أيضًا في مستشفيات الدولة. ويجب تمييزها عن العملية -ارجع إلى شرح العمليات- التي تحمل نفس الاسم والمعروفة أيضًا باسم «حسن السير والسلوك»، فالسجين الذي يريد أن يكون حرًّا سيعرف كيف يمتثل للسلطات لكي يطلَق سراحه في أقرب وقت ممكن. في الوقت الحاضر يمكن تحقيق ذلك عن طريق لعبة جيدة من «الطب النفسي» من نوع العلاج الجماعي. ولكن لعبة «أريد الخروج» يلعبها السجناء أو المرضى الذين لا يريد «طفلهم» الخروج، فهم يحاكون لعبة «حسن السير والسلوك»، وعند النقطة الحرجة يقومون بعمل تخريبي يمنعهم من الخروج.

وهكذا يعمل «الأب» و «البالغ» و «الطفل» معًا في لعبة «حسن السير والسلوك» ليتم إطلاق سراحهم، أما في لعبة «أريد الخروج» يقوم «الأب» و «البالغ» بالحركات الموصوفة لهم حتى اللحظة الحاسمة، عندها يقوم «الطفل» الذي يخاف من الخروج إلى العالم المتقلب بالاستيلاء على الموقف ويفسِد الأمور. كانت لعبة «أريد الخروج» شائعة في أواخر الثلاثينيات من القرن الثامن عشر بين المهاجرين الوافدين حديثًا من ألمانيا الذين أُصيبوا بالذهان. يتحسنون ويطلبون الخروج من المستشفى، ومع اقتراب خروجهم كانت أعراضهم الذهانية تتكرر.

عكس الفرضية: يتم التعرف على كل من «حسن السير والسلوك» و «أريد الخروج» من قبل المديرين المنتبهين، ويمكن التعامل معها على المستوى التنفيذي. ومع ذلك يتم أخذ المبتدئين في العلاج الجماعي، وسيراقب المعالج

الجماعي المختص هذه الحالات ويكشف عنها في مرحلة مبكرة، مع علمه بأن هذه هي أكثر حالات التلاعب شيوعًا في السجون ذات التوجه النفسي. وبما أن «حسن السير والسلوك» هو عمل نزيه، فيمكن التعامل معه على هذا النحو، ولا ضرر في مناقشته بصراحة. على الجانب الآخر لعبة «أريد الخروج» تتطلب العلاج النشط مع السجين الخائف إذا كان سيُعاد تأهيله.

الأقرباء: أحد أقرباء لعبة «أريد الخروج» هي لعبة «عليك أن تسمعني»، وهنا يطالب نزلاء مؤسسة ما أو زبائن وكالة اجتماعية الحق في تقديم الشكاوى. الشكاوى غالبًا ما تكون غير ذات صلة. وهدف اللاعب الرئيسي هو التأكد من أن السلطات ستستمع إليه، إذا أخطؤوا التفكير في أنه ينتظر العمل على الشكوى وعزلها بعدِّها متطلبة للغاية، فقد تنشأ مشكلة. فإذا استجابوا لمطالبه سيزيدها، أما إذا استمعوا له فقط بصبر مع علامات الاهتمام فإن لاعب لعبة «حصلت على الاستماع» سيكون راضيًا ومتعاونًا، ولن يطلب أي شيء أكثر من ذلك. ويجب أن يتعلم المدير التمييز بين لعبة «عليك أن تسمعني»، وبين المطالب الجادة ليأخذ إجراءات سليمة.

لعبة «أنا مظلوم» لعبة أخرى تنتمي لهذه العائلة. مجرم مستقيم قد يصرخ أنا مظلوم في محاولة حقيقية للخروج، في هذه الحالة هو جزء من الإجراء، لكن السجين الذي يلعب لعبة «أنا مظلوم» لا يستخدمها بشكل فعال لمحاولة الخروج، لأنه إذا خرج بالفعل لن يكون لديه عذر كافٍ للصراخ.

3. هيا نخدع جوي[1] LET'S PULL A FAST ONE ON JOEY (FOO JY)

الفرضية: النموذج الأولي لهذه اللعبة هو «المتجر الكبير»، لعبة الثقة في الوقت الصعب، ولكن الخدع البسيطة وحتى لعبة المخدوع الساذج تعَد FOOJY. لا يمكن هزيمة أي رجل في لعبة FOOJY إلا إذا كانت السرقة تجري في عروقه. لأن الخطوة الأولى هي أن يقول بلاك لوايت إن العجوز الغبي والأمين جوي في انتظار أن يتم الاستيلاء عليه. لو كان وايت أمينًا تمامًا لتراجع أو لحذَّر جوي لكنه لا يفعل. وعندما يوشك جوي على دفع الثمن يحدث خطأ ما ويجد وايت أن استثماره قد ذهب، كما في لعبة «المخدوع»،

(1) عليك واحد يا جوي.

حيث إن جوي على وشك أن يصبح مخدوعًا ثم يتصادف أن يدخل عليهم فيجد وايت الذي كان يلعب بطريقته الخاصة الصادقة أن عليه اللعب بقواعد جوي التي تؤذي.

الغريب أن الهدف من المفترض أنه يعرف قواعد FOOJY ويلتزم بها. الصياح الصادق هي مخاطرة محسوبة مع الرعاع، ولن يأخذوا بها ضد وايت، حتى إنهم يسمحون له ببعض الحرية في الكذب أمام الشرطة لحفظ ماء وجهه، ولكن إذا تمادى واتهمهم زورًا بالسرقة على سبيل المثال فإنه بذلك يغش وسيستاؤون من ذلك.

هناك القليل من التعاطف مع الرجل المحتال الذي يقع في مشكلة من خلال العمل على هدف وهو في حالة سكر، لأن هذا الإجراء غير لائق وعليه أن يعرف بشكل أفضل. وينطبق نفس الشيء إذا كان غبيًّا بما فيه الكفاية ليختار هدفًا يتميز بحس فكاهة، لأنه من المعروف جيدًا أن مثل هؤلاء الناس لا يمكن الوثوق بهم للعب دور الرجل المستقيم في لعبة FOOJY على طول الطريق وصولًا للعبة النهائية «العسكر واللصوص».

المخادعون ذوو الخبرة يخافون من الأهداف التي تضحك بعد أن يتم اختطافهم.

تجدر الإشارة إلى أن لعبة FOOJY ليست نكتة، لأنه في النكتة جوي هو الذي يعاني بينما في FOOJY جوي يقف على القمة بينما وايت هو الشخص الذي يعاني، النكتة هي تسلية بينما لعبة FOOJY هي لعبة يتم فيها ترتيب النكتة بنتائج عكسية.

من الواضح أن لعبة FOOJY لعبة ثلاثية الأذرع، أو رباعية حينما تلعب الشرطة فتكون هي الذراع الرابع، وهي مرتبطة بـ «هيا أنت وهو قاتِلَا».

ملاحظة:

نشكر الدكتور فرانكلين إرنست من مرفق كاليفورنيا الطبي في فاكافيل، والسيد ويليام كولينز من مركز كاليفورنيا لإعادة التأهيل في نوركو، والسيد لورانس مينز من معهد كاليفورنيا للبشر في تيهاشابي على اهتمامهم

المستمر في دراسة لعبة العسكر واللصوص وعلى نقاشاتهم وانتقاداتهم المفيدة.

المراجع:

1. فريدريك وايزمان في مقالة «الطب النفسي والقانون»: استخدام وسوء استخدام الطب النفسي في قضايا القتل.

المجلة الأمريكية للطب النفسي: تعطي مثالًا واضحًا ومأسويًا للشكل الصعب من لعبة «العسكر واللصوص»، وهو مثال يتعلق برجل يبلغ من العمر 23 عامًا أطلق النار على خطيبته ثم سلم نفسه. لم تصدق الشرطة روايته حتى كررها أربع مرات. وفي وقت لاحق قال: «بدا لي أن الأمر سينتهي بي إلى الجلوس على الكرسي طوال حياتي». الكاتب يقول إنه من الغريب أن نتوقع من هيئة المحلفين أن تفهم الشهادة النفسية المعقدة التي قدمت في المحكمة بلغة تقنية. وبتعبير اللعبة نستطيع أن نعبر عن القضية بكلمات لا تزيد عن مقطعين: الصبي الذي يبلغ من العمر تسع سنوات -لأسباب تم ذكرها بوضوح في أثناء المحاكمة- قرر أنه سينتهي به الأمر إلى هذا الكرسي. فقضى بقية حياته يبحث عن هدف، فاستخدم صديقته كهدف وفي النهاية استطاع الجلوس عليه.

2. For further information about NCops and Robbers” and games played by prison inmates, see: Ernst, F. H. and Keating, W. C., “Psychiatric Treatment of the CalifOnWl Non.” *American Journal of Psychiatry. 120:* 974-979,1964.

الفصل الحادي عشر

ألعاب غرفة الاستشارة

الألعاب التي يتم لعبها بإصرار في الموقف العلاجي هي أهم الألعاب التي يجب على محلل الألعاب المحترف أن يكون على دراية بها. ويمكن دراستها بسهولة في غرفة الاستشارات. وهناك ثلاثة أنواع وفقًا لدور العميل:

1. الألعاب التي يلعبها المعالجون والعاملون مع الحالات: «أنا فقط أحاول مساعدتك» «الطب النفسي».
2. الألعاب التي يلعبها أشخاص مدربون بشكل احترافي من المرضى في مجموعات العلاج مثل «البيت الأخضر».
3. الألعاب التي يلعبها المرضى العاديون والعملاء: «الاحتياج» «القروي» «الغبي» «الساق الخشبية».

1. البيت الأخضر:

الفرضية: هذا شكل من أشكال «الطب النفسي»، والذي يلعبه بجد علماء الاجتماع الشباب مثل اختصاصيِّي الطب النفسي الإكلينيكي. يميل هؤلاء الشباب بصحبة زملائهم إلى لعب «التحليل النفسي» بطريقة هزلية في كثير من الأحيان، مستخدمين تعبيرات مثل: «عداواتك يظهر من خلالها....» أو «كيف يمكن لآليات الدفاع النفسية أن تصبح ميكانيكية»، وعادة ما تكون تسلية غير ضارة وممتعة، فهي مرحلة طبيعية في تجربتهم التعليمية، ومع وجود القليل من الأصوليين في المجموعة يصبح الأمر مسليًا تمامًا.

المرضى في مجموعات العلاج النفسي يميل بعضهم إلى الانغماس في هذا النقد المتبادل بشكل أكثر جدية، ولكن بما أنه غير مرضي كفاية في

هذه الحالة، فقد يضطر الطبيب المعالج إلى قطع الطريق عليهم، وقد تتحول العملية بعد ذلك إلى لعبة «البيت الأخضر».

هناك ميل قوي لدى المتخرجين الجدد إلى المبالغة في احترام ما يسمونه «المشاعر الحقيقية»، والتعبير عن هذا الشعور يمكن أن يسبقه إعلان أنه في الطريق ليخبر عنه. بعد الإعلان يتم وصف الشعور أو بالأحرى تقديمه أمام المجموعة كما لو كان زهرة نادرة ينبغي النظر إليها بهيبة. يتم استقبال ردود أفعال الأعضاء الآخرين بشكل رسمي للغاية، ويأخذون روح الخبراء في الحديقة النباتية. ويبدو أن المشكلة تكمن -بلغة تحليل الألعاب- فيما إذا كان هذا التحليل جيدًا بما فيه الكفاية لعرضه في برنامج «الشعور الوطني»، وقد يثير تدخل الطبيب النفسي استياءً شديدًا كما لو أنه أصابع مخربة تنهش بتلات هشة لنبتة قديمة عجيبة. يشعر المعالج بطبيعة الحال أنه من أجل فهم التشريح ووظائف الأعضاء للزهرة قد يكون من الضروري تشريحها.

عكس الفرضية: النقيض مهم للتقدم في العلاج، وهو المفارقة من الوصف أعلاه. إذا سمح لهذه اللعبة بالتقدم فإنها قد تستمر دون تغيير لسنوات، وبعد ذلك قد يشعر المريض أنه قد مرض بـ «تجربة علاجية» عبَّر خلالها عن العداء وتعلم «مواجهة المشاعر» بطريقة تعطيه ميزة على زملائه الأقل حظًّا. في الوقت نفسه حدث القليل جدًّا من التقديم للأهمية الديناميكية، ومن المؤكد أن استثمار الوقت لم يستخدم لتحقيق أقصى فائدة علاجية.

المفارقة في الوصف الأولي ليست موجهة ضد المرضى، ولكن ضد معلميهم والوسط الثقافي الذي يشجع الإفراط في الحساسية، وإذا تم اختيار الوقت المناسب لعرض هذه الملاحظة المتشككة في الوقت المناسب، فقد تنجح في فصلهم عن العلاقات الأبوية المزيفة وتؤدي إلى تقليل القوة الواعية لذاتهم في تعاملاتهم بعضهم مع بعض. بدلًا من زرع المشاعر في مناخ يشبه الصوبة الزراعية، نترك المشاعر تنمو بشكل طبيعي لكي يتم حصدها عندما تنضج.

الميزة الأكثر وضوحًا في هذه اللعبة هي الميزة النفسية الخارجية، حيث سيتم تجنب المشاعر الحميمية من خلال وضع شروط خاصة يمكن من خلالها التعبير عن المشاعر ووضع قيود معينة على ردود الحاضرين.

2. أنا فقط أحاول مساعدتك (I AM ONLY TRYING HELPING YOU (ITHY:

يمكن لعب هذه اللعبة في أي موقف مهني، ولا تقتصر على المعالجين النفسيين وعمال الرعاية الاجتماعية. ومع ذلك فإن النوع الأكثر ازدهارًا يكون بين الاختصاصيين الاجتماعيين الذين لديهم نوع معين من التدريب، تم توضيح تحليل هذه اللعبة للكاتب في ظروف غريبة.

جميع اللاعبين في لعبة البوكر قد طووا أوراقهم باستثناء اثنين، اختصاصي نفسي ورجل أعمال، رجل الأعمال كان لديه اليد العليا، فراهن الاختصاصي النفسي الذي كان لديه ورق لا يُهزَم. فبدا رجل الأعمال متحيرًا، لذا قال له الاختصاصي النفسي بهدوء: «لا تستأ؛ أنا فقط أحاول مساعدتك»، تردد رجل الأعمال وفي النهاية كشف أوراقه ثم أظهر الاختصاصي النفسي الكارت الفائز، فألقى الآخر أوراقه في اشمئزاز. شعر الحاضرون بالحرية ليضحكوا على نكتة الاختصاصي النفسي، وقال الخاسر بحزن: «لقد كنت حقًّا مساعدًا»!

ألقى الاختصاصي النفسي نظرة على الكاتب مشيرًا إلى أن النكتة كانت على حساب الطب النفسي، وفي هذه اللحظة يصبح هيكل اللعبة واضحًا.

العامل أو المعالج، أو أيًّا كانت مهنته، يعطي النصائح للعميل أو المريض. يعود المريض ويفيد بأن الاقتراح لم يكن له التأثير المطلوب. يتجاهل العامل الشعور بالفشل مع الشعور بالاستسلام ويحاول مرة أخرى. وإذا كان يقظًا أكثر فقد يشعر في هذه المرحلة بالإحباط، لكنه سيحاول مرة أخرى على أي حال. فهو لا يشعر عادة بالحاجة إلى التشكيك في دوافعه، لأنه يعرف أن الكثير من زملائه المدربين يفعلون نفس الشيء، وأنه يتبع الإجراء الصحيح وسيتلقى الدعم الكامل من رؤسائه.

إذا واجه لاعبًا صعبًا مثل الوسواس العدائي، فسيجد صعوبة متزايدة في تجنب شعور عدم الكفاءة، إذًا فهو في ورطة وسيتدهور الوضع ببطء. وفي أسوأ الأحوال قد يصطدم بشخص غاضب ومُصاب «بالبارانويا» الذي سيندفع في يوم من الأيام غاضبًا صارخًا: «انظروا ماذا جعلتموني أفعل؟» عندئذ سيظهر خيبة أمله بقوة في فكرة: «لكنني فقط أحاول المساعدة» سواء قالها

أم لا، قد تسبب حيرته تجاه عدم الامتنان له معاناة كبيرة، مما يشير إلى الدوافع المعقدة الكامنة وراء سلوكه، هذه الحيرة هي مكافأته.

لا ينبغي الخلط بين المساعدين الشرعيين وبين الأشخاص الذين يلعبون «أنا فقط أحاول مساعدتك». «أنا أعتقد أن بإمكاننا أن نصنع شيئًا حيال هذا»، «أنا أعلم ماذا سنفعل»، «لقد كُلفتُ بمساعدتك»، «أتعابي مقابل مساعدتك ستكون...» مختلفون عن: «أنا فقط أحاول مساعدتك».

يمثل الأربعة الأوائل حسن نية عروض «البالغ» لوضع المؤهلات المهنية تحت تصرف المريض أو العميل، أما لاعب لعبة ITHY لديه دافع خفي وهو أكثر أهمية من المهارة المهنية في تحديد العائد. هذا الدافع بُني على الموقف القائل بأن الناس ناكرون للجميل ومخيبون للآمال. احتمالية النجاح موجهة إلى «الأب» المحترف، وهي دعوة للتخريب، لأن النجاح سيهدد المكانة. يحتاج لاعب ITHY إلى الاطمئنان إلى أن المساعدة لن يتم قبولها بغض النظر عن مدى الجهد الذي يتم تقديمه. يستجيب العميل بـ «انظروا إلى مدى صعوبة محاولتي» أو «لا يوجد شيء تستطيع فعله لمساعدتي»، ويمكن للاعبين الأكثر مرونة أن يتقبلوا الحلول الوسط. فلا بأس أن يقبل الناس المساعدة شريطة أن يستغرق ذلك منهم وقتًا طويلًا. وبالتالي يميل المعالجون إلى الشعور بالاعتذار للحصول على نتيجة سريعة، لأنهم يعلمون أن بعض زملائهم في اجتماعات فريق العمل سيكونون ناقدين. في الجهة المقابلة من لاعبي ITHY الأشداء، يوجد بين الاختصاصيين الاجتماعيين محامون جيدون يساعدون موكليهم دون تدخل شِخصي أو عاطفي. هنا تَحِل الحرفية محل الجهد.

بعض المدارس من العمل الاجتماعي تبدو في المقام الأول أنها أكاديميات لتدريب لاعبين محترفين للعبة ITHY. وأنه ليس من السهل لخريجي هذه الأماكن أن يكفوا عن اللعب بها. ويمكن العثور على مثال لتوضيح بعض النقاط السابقة في وصف اللعبة التكميلية «الحاجة/البؤس».

لعبة ITHY وأنواعها المختلفة من السهل إيجادها في حياتنا اليومية. يلعبها أصدقاء العائلة والأقارب، مثل: «يمكنني أن أحصل عليها بالكامل من أجلك»، والبالغون الذين يقومون بأعمال المجتمع مع الأطفال، وهي لعبة مفضلة بين الآباء. واللعبة التكميلية التي يلعبها الأبناء هي عادة: «انظروا ماذا

جعلتموني أفعل»، اجتماعيًا قد يكون البديل من لعبة «المخرب» الذي يحدث فيه الضرر في حين أنه مفيد غير اندفاعي. وهنا يظهر العميل في صورة الضحية بينما هو يتلاعب.

عكس الفرضية: هناك العديد من الأدوات المتاحة للمحترفين للتعامل مع دعوة هذه اللعبة، وسوف يعتمد اختياره على حالة العلاقة بينه وبين المريض، وبخاصة على الانطباع تجاه «الطفل» الخاص بالمريض.

1/ نقيض التحليل النفسي الكلاسيكي هو الأكثر شمولًا والأصعب على المريض ليتحمله. يتم تجاهل الدعوة تمامًا ثم يحاول المريض أكثر وأكثر. في النهاية يقع في حالة من اليأس تظهر في الغضب والاكتئاب، وهي علامة مميزة على إحباط اللعبة. وقد يؤدي هذا الوضع إلى مواجهة مفيدة.

2/ قد تتم مواجهة أكثر لطفًا «ولكن ليست مصطنعة». عند الدعوة الأولى يقول المعالج للمريض إنه معالجه وليس مديره.

3/ وهناك إجراء أكثر لطفًا، وهو إدخال المريض إلى مجموعة العلاج، وترك المرضى الآخرين يتعاملون معه.

4/ في حالة المريض المضطرب بشكل حاد، قد يكون من الضروري التعامل مع الأمر خلال المرحلة الأولية، هؤلاء المرضى يتم التعامل معهم عن طريق طبيب نفسي يمكنه أن يصف الأدوية وبعض التدابير الصحية التي لا تزال قيمة حتى يومنا هذا من المهدئات في علاج هؤلاء الناس.

إذا وصف الطبيب نظامًا صحيًا والذي قد يتضمن الاستحمام، وممارسة الرياضة، وفترات الراحة والواجبات المنتظمة مع الأدوية، فإن المريض:

1/ ينفذ النظام ويشعر بتحسن.

2/ ينفذ النظام بدقة ويشكو أنه لا يساعد.

3/ يذكر بشكل عرضي أنه نسي تنفيذ التعليمات، أو أنه تخلى عن النظام لأنه لم يكن مفيدًا. في الحالة الثانية أو الثالثة يعود الأمر إلى الطبيب النفسي ليقرر إذا ما كان المريض قابلًا لتحليل الألعاب في تلك المرحلة، أو إذا كان هناك شكل آخر من أشكال العلاج لإعداده للعلاج

النفسي في وقت لاحق. وينبغي أن يقرر الطبيب النفسي بعناية العلاقة بين كفاءة النظام وميل المريض إلى التلاعب به قبل أن يقرر كيف يتبع الإجراء التالي.

أما بالنسبة إلى المريض، فإن عكس الفرضية هو: «لا تملِ عليَّ ما أفعله لأساعد نفسي، سأخبرك ما أفعله لمساعدتي». إذا كان المعالج يلعب لعبة «المخرب»، فإن النقيض الصحيح للمريض هو: «لا تساعدني ولكن ساعده»، لكن اللاعبين الجادين في لعبة «أنا فقط أحاول مساعدتك» يفتقرون عادة إلى الحس الفكاهي.

وعادة ما يتم استقبال الحركات المضادة من جانب المريض بشكل غير إيجابي، وقد تؤدي إلى عداوة المعالج مدى الحياة. وفي الحياة اليومية لا ينبغي المبادرة بهذه الحركات إلا إذا كان المرء مستعدًّا لتنفيذها بلا رحمة ويتحمل العواقب. مثلًا قد يتسبب رفض عرض لقريب يلعب لعبة «أستطيع أن أحصل عليه من أجلك» إلى تعقيدات عائلية خطيرة.

التحليل:

الفرضية: لا أحد يفعل ما أخبره به.

الهدف: تخفيف الذنب.

الأدوار: المساعد/العميل.

الديناميكية: المازوخية.

الأمثلة:

1) تعلم الأطفال وتداخل الآباء.

2) الاختصاصيون الاجتماعيون والعملاء.

النموذج الاجتماعي: «الطفل» لـ «الأب».

- الطفل: ماذا أفعل الآن؟

- الأب: ها هو ذا ما عليك فعله.

النموذج النفسي: «الأب» لـ «الطفل».

- الأب: انظر كم أنا جيد.

- الطفل: سأجعلك تشعر أنه غير ملائم.

الحركات:

1) التعليمات المطلوبة - التعليمات المقدمة.
2) رفض الإجراء - التوبيخ.
3) إثبات أن الإجراء هو اعتذار ضمني خاطئ.

المزايا:

1) الميزة النفسية الداخلية: الاستشهاد/ التضحية.
2) الميزة النفسية الخارجية: تجنب مواجهة أوجه القصور.
3) الميزة الاجتماعية الداخلية: نكران الجميل «الإسقاط».
4) الميزة الاجتماعية الخارجية: «الطب النفسي» النوع الإسقاطي.
5) بيولوجيًا: الصفع من الزبون والنقد من المشرف.
6) وجوديًا: كل البشر ناكرون للجميل.

3. الاحتياج/العوز:

الفرضية: أوضح هنري ميلر هذه اللعبة في كتاب «عملاق روسي»، «لا بد أن يكون الحدث قد حدث خلال العام الذي كنت أبحث فيه عن وظيفة دون أدنى نية للحصول على وظيفة، وقد ذكرني ذلك بأنني، كما كنت أعتقد في نفسي، لم أكلف نفسي عناء النظر خلال أعمدة إعلانات طلبات الوظائف».

هذه اللعبة واحدة من مكملات لعبة «أنا فقط أحاول مساعدتك»، حيث يلعبها الاختصاصيون الاجتماعيون الذين يكسبون عيشهم من خلالها. لعبة «الاحتياج» تُلعَب بشكل احترافي من الشخص الذي يكسب عيشه من هذه الطريقة. تجربة الكاتب مع لعبة «الاحتياج» محدودة، ولكن الرواية التالية من قبل واحد من أفضل طلابه، ستوضح لنا طبيعة هذه اللعبة ومكانتها في المجتمع.

كانت الآنسة «بلاك» عاملة اجتماعية في رعاية اجتماعية، هدفها المعلن والذي من أجله تلقت إعانة حكومية هو إعادة التأهيل الاقتصادي للسكان الأصليين، مما يعني في الواقع حصولهم على عمل بأجر والاحتفاظ به. وكان

عملاء هذه الوكالة يحرزون تقدمًا باستمرار -وفقًا للتقارير الرسمية- ولكن تم في الواقع «إعادة تأهيل عدد قليل منهم»، وزعموا أن هذا أمر مفهوم لأن معظمهم كانوا عملاء للرعاية الاجتماعية لعدة سنوات، وينتقلون من وكالة لأخرى ويتشاركون أحيانًا مع خمس أو ست وكالات في وقت واحد، ولذلك كان من الواضح أنهم «حالات صعبة».

الآنسة «بلاك» من خلال تدريبها في تحليل الألعاب، سرعان ما أدركت أن موظفي وكالتها يلعبون لعبة متسقة من ITHY وتساءلت كيف كان العملاء يستجيبون لهذا، ومن أجل التحقق سألت زبائنها من أسبوع إلى آخر عن فرص العمل التي بحثوا عنها بالفعل. وكانت مهتمة باكتشاف أنه على الرغم من أنهم من الناحية النظرية يبحثون بجد عن عمل يوم بيوم، ففي الواقع هم كرسوا القليل من الجهد لهذا، وفي بعض الأحيان كانت الجهود الرمزية التي بذلوها تتسم بالسخرية. مثلًا: قال أحد الرجال إنه أجاب على دعوة عمل واحدة في اليوم بحثًا عن عمل. فسألت: أي نوع من العمل؟ قال إنه يريد أن يذهب للعمل في المبيعات. فسألت: هل هذا هو النوع الوحيد من الدعوات التي تجيب عليها؟ قال إنه كذلك ولكن من المؤسف أنه كان متلعثمًا وهذا أعاقه عن المهنة التي اختارها. وفي هذا التوقيت تم إلقاء اللوم على المشرفة أنها تطرح هذا النوع من الأسئلة، وتم توبيخها لأنها وضعت «ضغطًا غير مبرر» على عملائها.

قررت الآنسة «بلاك» المضي قدمًا وإعادة تأهيل بعضهم، اختارت أولئك القادرين جسديًّا ولا يُبدون سببًا وجيهًا للاستمرار في تلقي أموال الرعاية الاجتماعية. مع هذه المجموعة المختارة تحدثت معهم بشأن لعبة ITHY ولعبة «الاحتياج» عندما لم يكونوا على استعداد للتنازل عن هذه النقطة، قالت إنهم ما لم يجدوا وظائف فإنها ستقطع عنهم صناديق الرعاية الاجتماعية وتحيلهم إلى وكالة من نوع مختلف. وجد العديد منهم فرص عمل على الفور. بعضهم لأول مرة منذ سنوات ولكنهم استاؤوا من انطباعها، وكتب بعضهم شكاوى لمشرفها. فاستدعاها المشرف ووبخها بقسوة شديدة على أساس أنه على الرغم من عمل عملائها السابقين، فإنه لم يُعَد تأهيلهم حقًّا. وأشار المشرف أن هناك بعض التساؤلات مما إذا كانوا سيحتفظون بالآنسة «بلاك»

في الوكالة. حاولت الآنسة بلاك، دون تعريض موقفها للخطر وبلباقة، أن تعرف ما هو شكل «إعادة التأهيل» في نظر الوكالة ولم يتم توضيح ذلك. وقيل لها فقط إنها تمارس ضغطًا لا داعي له على الناس، وإن أعالوا أسرهم للمرة الأولى منذ سنوات فهذا لا يُحسَب لها بأي حال من الأحوال. فحاول بعض أصدقائها أن يساعدوها لأنها تحتاج إلى عملها وباتت مهددة بفقدانه. كتب رئيس عيادة الطب النفسي المحترم للمشرف قائلًا بأنه سمع أن الآنسة «بلاك» قامت ببعض العمل الفعال وخصوصًا مع عملاء الرعاية الاجتماعية، وسأل عما إذا كان يمكنها مناقشة النتائج التي توصلت لها في اجتماع الموظفين في عيادته، ولكن المشرف رفض الطلب.

في هذه الحالة تم وضع قواعد لعبة «الاحتياج» من قبل الوكالة لاستكمال القواعد المحلية للعبة ITHY. كان هناك اتفاق ضمني بين العاملين والعملاء نصه كما يلي:

وايت: سأحاول مساعدتك بشرط ألا تتحسن حالتك.

بلاك: سأبحث عن عمل بشرط ألا أجد أي عمل.

فإذا خالف العميل الاتفاق بتحسنه تخسر الوكالة عميلًا، وخسر العميل مزايا الرعاية الاجتماعية وشعر كلاهما بالعقوبات. وإذا خالف عامل مثل الآنسة «بلاك» الاتفاق بجعل العميل يبحث عن عمل، فإن الوكالة تعاقبها على شكاوى العملاء التي قد تصل إلى السلطات العليا، في حين أن العميل خسر مرة أخرى استحقاقات الرعاية الاجتماعية الخاصة به.

ما دام كل منهما يطيع القواعد الضمنية، فقد نال كل منهما مبتغاه. العميل يستقبل الفوائد التي يحصل عليها وسريعًا ما يعرف ما الذي تريده الوكالة بالتبعية: فرصة للتواصل كجزء من لعبة ITHY بالإضافة إلى المواد الإكلينيكية لتقديم مؤتمرات الموظفين التي تتركز على العملاء. كان العميل سعيدًا للامتثال لهذه المطالب مما منحه السرور وكذلك الوكالة وهكذا انسجما جيدًا معًا ولم يشعر أحدهما برغبة في إنهاء علاقة مرضية كهذه.

الآنسة بلاك في الواقع «لم تعد تهتم للوصول للمستفيدين»، واقترحت عقد مؤتمر للموظفين مضمونه «المجتمع» بدلًا من «العميل»، وقد أزعج هذا

جميع الأشخاص الآخرين المعنيين على الرغم من حقيقة أنها كانت تلتزم فقط بالنية المعلنة للوائح.

تجدر الإشارة هنا إلى أمرين. أولًا: تلعب نسبة محدودة فقط من عملاء الرعاية الاجتماعية لعبة «الاحتياج» كلعبة وليس كحالة بسبب الإعاقة البدنية أو العقلية أو الاقتصادية.

ثانيًا: سيتم دعمه فقط من قبل العاملين الاجتماعيين الذين تم تدريبهم على لعبة ITHY، ولن يتساهل معه العاملون الآخرون.

ألعاب الحلفاء هي «المخضرم» و «العيادة»، وتظهِر عبارة «قدامى المحاربين» نفس العلاقة التكافلية هذه المرة بين إدارة قدامى المحاربين والمنظمات المتحالفة معها وعدد معين من قدامى المحاربين المحترفين الذين يتقاسمون الامتيازات المشروعة التي يتمتع بها الجنود السابقون المعوقون، لعبة «العيادة» تؤديها نسبة معينة من أولئك الذين يحضرون أقسام العيادات الخارجية في المستشفيات الكبيرة. وخلافًا لهؤلاء الذين يلعبون لعبة «العيادة»، لا يتلقون مكافآت مالية، بل يحصلون على مزايا أخرى. وهم يخدمون غرضًا اجتماعيًا مفيدًا لأنهم على استعداد للتعاون في تدريب العاملين في المجال الطبي وفي دراسات تطور المرض، ومن هنا يحصلون على رضا «البالغ» الشرعي غير المتاح للاعبي «الاحتياج» و «المحاربين».

عكس الفرضية: يتمثل عكس ذلك إذا أشير إليه، الامتناع عن دفع الاستحقاقات. هنا الخطر ليس في المقام الأول من اللاعب نفسه كما هو الحال في معظم الألعاب الأخرى، ولكن من هذه اللعبة لكونها ثقافيًا عاطفية وتم تعزيزها من قبل اللاعبين المكملين للعبة ITHY.

التهديد يأتي من الزملاء المحترفين والجمهور المثار والوكالات الحكومية واتحادات الحماية. وقد تؤدي الشكاوى التي أعقبت مرحلة مكافحة «الاحتياج» إلى صرخة مدوية تقول «نعم، نعم، ماذا عن ذلك؟» والتي يمكن عدها عملية صحية وبناءة أو تسلية، حتى وإن كانت تهدد الوضوح في بعض الأحيان. والواقع أن النظام السياسي الأمريكي القائم على الحريات الديموقراطية يقوم بالكامل على ترخيص «غير متاح في ظل العديد من أشكال الحكم الأخرى» لطرح هذا السؤال، ودون هذا الترخيص يتم إعاقة التقدم الاجتماعي الإنساني بشكل خطير.

4. «الفلاح»/ «القروي»:

نموذج الفلاح يتمثل في الفلاحة البلغارية المصابة بالتهاب المفاصل التي تبيع بقرتها الوحيدة لجمع المال للذهاب إلى عيادة الجامعة في صوفيا. وهناك يفحصها البروفيسور ويجد حالتها مثيرة جدًّا للاهتمام، بحيث يقدمها إلى طلابه في عرض إكلينيكي. وهو لا يحدد فقط علم الأمراض والأعراض والتشخيص، ولكن أيضًا العلاج. هذه الإجراءات تملؤها بالرهبة. قبل أن تغادر يعطيها البروفيسور وصفة طبية ويشرح لها العلاج بمزيد من التفصيل. وقد تغلبت على إعجابها بتعليمه وقالت: «يا إلهي أنت رائع يا أستاذ!» ومع ذلك فهي لم تصرف العلاج؛ أولًا لا يوجد صيدلية في قريتها، ثانيًا حتى لو كانت موجودة ما كانت لتفرط في ورقة ثمينة كهذه تخرج من يدها، كما أنها لا تملك الإمكانيات اللازمة لتنفيذ بقية العلاج مثل النظام الغذائي والمعالجة المائية وما إلى ذلك. ستعيش كالعاجزة كما كانت من قبل لكنها سعيدة الآن لأنها تستطيع أن تخبر الجميع عن العلاج الرائع الذي وصفه لها الأستاذ العظيم في صوفيا والذي تعرب عن امتنانها له كل ليلة في صلواتها.

بعد سنوات يمر البروفسور -وهو غير سعيد- عبر القرية في طريقه لرؤية مريض ثري قام بطلبه، وإذا بالفلاحة تجري إليه لتقبل يده وذكرته بالنظام الرائع الذي وصفه لها منذ مدة طويلة، قبل تحيتها بلباقة وفرح وبخاصة عندما أخبرته بمدى جودة العلاج. في الواقع لقد كان متعجلًا جدًّا لدرجة أنه لم يلاحظ أنها تعرج أكثر من أي وقت مضى.

اجتماعيًّا لعبة «الفلاح» تُلعَب في شكل بريء ومخادع، وكلاهما مع شعار «يا لك من رائع يا سيد مورجاترويد» Gee You Are Wonderful Mr Morgatroyed (GYWM). في النسخة البريئة من اللعبة يكون مورجاترويد رسامًا/ شاعرًا/ عالمًا مشهورًا، وكثيرًا ما تسافر الشابات الساذجات مسافة طويلة على أمل مقابلته فتجلس عند قدميه وتجعل من عيوبه شيئًا رومانسيًّا. أما المرأة الأكثر تعقيدًا هي التي تتعمد أن تقيم علاقة غرامية أو تتزوج برجل تعجب به وتقدره وهي تعرف ضعفه تمامًا. وقد تستغله لتحصل على ما تريد، هذان النوعان من النساء تكون اللعبة معهم إما رومانسية أو استغلالية

عن طريق معرفة العيوب، في حين أن البراءة تكمن في احترامهن الحقيقي لإنجازاته والتي يمكن تقييمها بشكل صحيح.

قد لا يكون عمدة مورجاترويد رائعًا في النموذج المخفي عنه، إلا أنه يواجه امرأة غير قادرة على تقديره حتى وهو في أفضل وجه وفي كل الأحوال، ربما هي عاهرة من الدرجة الأولى تلعب «أنا العجوز الصغيرة» وتستخدم لعبة «GYWM» كإطراء محض لتحقيق غايتها الخاصة، أما ما وراء ذلك فإنها تحيره وتسخر منه ولا تهتم لأمره، وكل ما تريده هو مميزات الوجود معه.

إكلينيكيًّا لعبة «الفلاح» تُلعَب في شكلين متشابهين مع شعار «كم أنت رائع يا أستاذ GYWP». في الشكل البريء تبقى المريضة بخير ما دامت تؤمن بهذه اللعبة، ومن المفترض أن يكون المعالج حسن السلوك في الحياة العامة والخاصة على حد سواء. في الصورة المنافقة تأمل المريضة أن المعالج سيتماشى مع لعبتها «GYWP» ويفكر في كم أنها مدركة للأمور بشكل اعتيادي (You Are Uncommonly Proceptive “yup”) بمجرد أن تضعه في هذا الوضع يمكنها أن تجعله يبدو أحمق، ثم تنتقل إلى معالج آخر، إذا لم يكن من السهل خداعه، قد يكون قادرًا على مساعدتها.

إن أبسط طريقة للفوز بلعبة GYWP بالنسبة إلى المريض هي ألا تتحسن. وإذا كانت أكثر خبثًا فقد تتخذ خطوات إيجابية أكثر لتجعل المعالج يبدو أحمق. وقد لعبت المرأة مع طبيبها النفسي دور المرأة التي تعاني من لعبة GYWP مع عدم تخفيف الأعراض، وأخيرًا تركته مع كثير الاعتذارات والسلام، ثم ذهبت لرجل دين مبجل للحصول على مساعدة ولعبت معه لعبة GYWP. وبعد عدة أسابيع لعبت لعبة الإغراء من الدرجة الثانية، ثم أخبرت جارتها بسرية كم خاب أملها في رجل رائع مثل القس بلاك، والذي تمكن في لحظة ضعف أن يغازل امرأة بريئة وغير جذابة مثلها، ولكن لأنها تعرف زوجته ستسامحه بالطبع، ولكن مع ذلك... إلخ.

هذه الثقة تزحزحت من غير قصد، وبعد ذلك فقط تذكرت أن جارتها كانت مسؤولة في الكنيسة.

مع طبيبها النفسي فازت بعدم تحسنها وربحت مع رجل الدين عن طريق إغوائه. على الرغم من أنها كانت مترددة في الاعتراف بذلك، لكن طبيبًا نفسيًّا

ثانيًا قدمها إلى مجموعة علاج حيث لم تستطع المناورة كما كانت تفعل من قبل، ثم مع عدم وجود «GYWP» و «YUP» لملء وقتها العلاجي، بدأت في فحص سلوكها من كثب، وبمساعدة المجموعة كانت قادرة على التخلي عن كل من لعبتي «GYWP» ولعبة الإغراء.

عكس النظرية: يجب على المعالج أن يقرر أولًا إذا ما كانت اللعبة قد لُعبَت ببراءة، وبالتالي ينبغي السماح لها بالاستمرار لصالح المريضة حتى يتم التعرف على «البالغ» بداخلها بما فيه الكفاية للمخاطرة بتدابير مضادة. وإذا لم يكن الإجراء بريئًا، يمكن اتخاذ التدابير المضادة في أول فرصة مناسبة، بعد أن تكون المريضة قد استعدت بما فيه الكفاية لكي تتمكن من فهم ما يحدث. ثم يرفض المعالج بثبات تقديم النصيحة، وعندما يبدأ المريض في الاحتجاج فإنه يوضح أن هذا ليس مجرد «طب نفسي موجه»، ولكن سياسة مدروسة جيدًا. وفي الوقت المناسب قد يؤدي رفضه إما إلى غضب المريض أو تسريع أعراض القلق الحاد. الخطوة التالية تعتمد على صعوبة حالة المريض، إذا كانت منزعجة جدًا، ردود أفعالها الحادة يجب أن تكون باتباع إجراءات نفسية أو تحليلية ملائمة لإعادة الحالة العلاجية. الهدف هو فصل «البالغ» عن «الطفل» المنافق حيث يمكن تحليل اللعبة.

في المواقف الاجتماعية يجب تجنب التورط الحميمي مع لاعبين أبرياء من لعبة GYWM، لأن أي وكيل ذكي سوف يؤثر في عملائه، ومن ناحية أخرى فإن النساء اللواتي يلعبن هذا النوع من الألعاب يصبحن في بعض الأحيان مثيرات للاهتمام وذكيات إذا كان من الممكن تخليصهن من هذا النوع من الألعاب، وقد يصبحن إضافة مبهجة إلى الدائرة الاجتماعية الأسرية.

5. الطب النفسي:

ويجب التمييز بين الطب النفسي كإجراء والطب النفسي كلعبة. وفقًا للأدلة المتاحة المعروضة في شكل إكلينيكي سليم في المنشورات العلمية، فإن الطرق التالية في جملة أمور تكون ذات قيمة في علاج الحالات النفسية:

العلاج بالصدمات، والتنويم المغناطيسي، والعقاقير، والتحليل النفسي، والعلاج الجماعي. هناك أنواع أخرى أقل استخدامًا ولن تتم مناقشتها هنا. يمكن استخدام أي من ذلك في لعبة «الطب النفسي» التي تستند إلى موقف «أنا معالج» مدعومة بشهادة «يقول أنا معالج»، وسوف يلاحظ أن في أي حال من الأحوال هذا موقف بنَّاء، وأن الأشخاص الذين يلعبون «الطب النفسي» يمكن أن يفعلوا قدرًا كبيرًا من الخير بشرط أن يكونوا مدرَّبين تدريبًا مهنيًّا.

ومع ذلك فمن المرجح أن يكون هناك بعض المكاسب في النتائج العلاجية إذا تم تخفيف الحماس العلاجي. أفضل ما عبَّر عنه «أمرواز باري» هو عكس للفرضية، حيث قال: «أنا أعالجهم لكن الله يشفيهم»، كل طالب في كلية الطب يتعلم هذه المقولة. ومع ذلك من غير المرجح أن يتعرض المعالجون من غير الأطباء لهذه التحذيرات القديمة، بل من المرجح أن يتخذوا موقف «أنا معالج لأنه مذكور هنا أنني معالج»، وهو موقف معيق ويمكن استبدال شيء به، مثل: «سأطبق الإجراءات العلاجية التي تعلمتها على أمل أن تكون مفيدة إلى حد ما». وهكذا يتم تجنب الألعاب القائمة على «أنا معالج، ولذا إذا لم تتحسن فهذا خطؤك» مثلما يحدث في لعبة «أنا فقط أحاول مساعدتك»، أو كما يحدث في لعبة «الفلاح»، بما أنك معالج فسأتحسن من أجلك. طبعًا كل هذا معروف من حيث المبدأ لكل اختصاصي في المعالجة بدافع الضمير. وبالطبع كل معالج قدم حالة في عيادة مرموقة يتم إعلامه بها، ويمكن تعريف العيادة الجيدة بأنها العيادة التي تجعل المعالجين يدركون هذه الأشياء.

على الجانب الآخر أصبحت لعبة «الطب النفسي» أكثر ميلًا إلى الظهور مع المرضى الذين تم علاجهم مع معالجين أقل كفاءة. فبعض المرضى على سبيل المثال يختارون بعناية محللين نفسيين ضعفاء وينتقلون من واحد إلى آخر مبرهنين على أن علاجهم غير ممكن، وفي الوقت نفسه يتعلمون ممارسة لعبة «الطب النفسي» بشكل أكثر حدة. في نهاية المطاف يصبح من الصعب

حتى على طبيب من الدرجة الأولى علاجهم «فصل القمح عن القش». وهنا معاملة مزدوجة من جانب المريض:

البالغ: أنا قادم للشفاء.

الطفل: لن تعالجني أبدًا ولكنك ستعلمني كيف أكون مريضًا عصابيًّا أفضل، «لعبة أفضل من الطب النفسي».

تلعب لعبة «الصحة العقلية» بالمثل، وهنا يقول «البالغ» (كل شيء سيصبح أفضل إذا طبقت أساسيات الصحة النفسية التي قرأتها وسمعت عنها). تعلمت إحدى المريضات لعبة «الطب النفسي» من أحد المعالجين، ولعبة «الصحة العقلية» من معالج آخر، ثم كنتيجة لجهد آخر لعبت لعبة جديدة جدًّا من «تحليل المعاملات» عندما نوقش هذا معها بصراحة، وافقت على التوقف عن لعبة «الصحة العقلية» لكنها طلبت السماح لها بمواصلة لعبة «الطب النفسي»، لأن هذا يشعرها بالراحة. وافق الطبيب النفسي على ذلك واستمرت لعدة أشهر في سرد أحلامها وتفسيراتها لها على فترات أسبوعية. وأخيرًا وكجزء من الامتنان ربما قررت أنه من المثير معرفة حقيقة مشكلتها وأصبحت مهتمة بجدية بتحليل المعاملات، وكانت النتائج جيدة.

هناك شكل آخر من لعبة «الطب النفسي» هو «علم الآثار/التنقيب»، العنوان من باب اللطف للدكتور نورمان ريدر من سان فرانسيسكو. حيث تأخذ المريضة وضعها إذا استطاعت أن تعرف من لديه الزر -إن جاز التعبير- فإن كل شيء يصبح فجأة على ما يرام، وهذا يؤدي إلى اجترار مستمر لأحداث الطفولة. في بعض الأحيان قد يتم الخداع عن طريق لعبة «النقد»، حيث تصف المريضة مشاعرها في مواقف معينة، ويخبرها المعالج ما خطبها في التعبير عن ذاتها. وهذه لعبة شائعة في بعض المجموعات العلاجية، تم تأسيسها على عقيدة أن «المشاعر جيدة»، مثلًا قد يتم التصفيق للمريض أو يُمدَح ضمنيًّا على الأقل حين يستخدم عبارات بذيئة، ومع ذلك فإن المجموعة المتطورة سرعان ما تكتشف أن ذلك لعبة.

يصبح بعض أعضاء المجموعة العلاجية بارعين جدًّا في اختيار ألعاب «الطب النفسي»، وقريبًا سيخبرون مريضًا جديدًا إذا كان يلعب «الطب النفسي» أو «تحليل المعاملات» بدلًا من استخدام إجراءات المجموعة

للحصول على بصيرة مشروعة. قالت امرأة -انتقلت من مجموعة التعبير عن الذات في مدينة إلى مجموعة أكثر تطورًا في مدينة أخرى- قصة عن علاقة زنا في طفولتها، وبدلًا من الرهبة التي كانت تتوقعها كلما روت الحكاية التي تكررها كثيرًا، قوبلت بلا مبالاة، مما أثار غضبها. قد اندهشت عندما اكتشفت أن المجموعة الجديدة كانت أكثر اهتمامًا بغضبها من زنا المحارم التاريخي، وبنغمات غضبها ألقت بما بدا في ذهنها أنه الإهانة المطلقة: اتهمتهم بعدم كونهم فرويديين. مكتبة

بطبيعة الحال كان فرويد ذاته يأخذ التحليل النفسي على محمل الجد، ويتجنب التلاعب به، فكان يقول إنه هو ذاته ليس من أتباع فرويد.

في الآونة الأخيرة ظهر شكل جديد من أشكال «الطب النفسي» يُدعى «أخبرني عن هذا»، أشبه إلى حد ما بتسالي الحفلات تحت عنوان «عشرون سؤالًا»، يرتبط وايت بحلم أو حادثة والأعضاء الآخرون وكذلك المعالج، ثم يحاولون تفسيرها من خلال طرح أسئلة ذات صلة. ما دام وايت يجيب على الأسئلة، يستمر كل عضو في استفساره حتى يجد وايت سؤالًا لا يستطيع الإجابة عنه، يسند بلاك ظهره إلى الخلف مع نظرة معرفة تقول: «أها، إذا استطعت أن تجيب عن هذا السؤال لا بد أنك ستتحسن، لذلك قد قمت بدوري». هذا إلى حد ما قريب من لعبة «لماذا لا تفعل؟ نعم ولكن...».

بعض المجموعات العلاجية تعتمد بشكل كامل تقريبًا على هذه اللعبة، وقد تستمر لسنوات مع الحد الأدنى من التغيير أو التقدم. «قل لي هذا» يتيح مجالًا واسعًا لوايت «المريض» الذي يتماشى مع اللعبة وهو يشعر بعدم الفاعلية، أو الذي يمكنه الإجابة عن كل الأسئلة المطروحة، وفي هذه الحالة يبدو الغضب والفزع واضحين على اللاعبين الآخرين لأنه يرد عليهم: «لقد أجبت عن جميع أسئلتكم ولم تشفِني، فما الذي يجعلني هكذا؟».

يتم عرض «أخبرني عن هذا» أيضًا في الفصول الدراسية، حيث يعرف التلاميذ أن الإجابة الصحيحة عن سؤال مفتوح يسأله نوع معين من المدرسين لا يمكن العثور عليه من خلال معالجة البيانات الواقعية، ولكن من خلال تخمين أو توقع أي من الإجابات العديدة الممكنة مما يجعل المعلم سعيدًا.

يوجد شكل متحذلق في تدريس اللغة اليونانية القديمة، المدرس لديه دائمًا اليد العليا على التلميذ ويمكن أن يجعله غبيًا، ويمكن إثبات ذلك في المطبوعات من خلال الإشارة إلى بعض النقط الغامضة في النص. هذا أيضًا يحدث غالبًا في اللغة العبرانية.

6. الأحمق:

في صورتها الأكثر اعتدالًا، فرضية «الأحمق» هي «سأضحك معك على حماقاتي وغبائي»، ومع ذلك قد يلعب الأشخاص المضطربون بشدة بطريقة متهجمة تقول: «أنا غبي، هذه هي الصورة التي أنا عليها، لذلك افعل لي شيئًا». يتم لعب كلا الشكلين من موقف اكتئابي، ولا بد من التمييز بين لعبة «الأحمق» و«المخرب»، حيث إن الموقف يكون أكثر عدوانية في حالة التخريب من أجل الحصول على الغفران، ولا بد أيضًا أن نميز بينها وبين «المهرج» الذي لا يشكل لعبة، ولكن تسلية تعزز موقف «أنا لطيف وغير مؤذٍ». الصفقة الحاسمة في لعبة الأحمق هي أن يجعل بلاك يناديه بـ «الأحمق»، أو يرد عليه كما لو كان أحمق، ومن ثم يتصرف وايت مثل «المخرب»، ولكن لا يطلب الغفران، في الواقع الغفران يجعله غير مرتاح لأنه يهدد موقفه، أو يتصرف كالمهرج دون الإشارة أنه يمزح، إنه يريد أن يؤخَذ سلوكه على محمل الجد كدليل على الغباء الحقيقي. هناك مكاسب خارجية مأخوذة في الحسبان، كلما كان تعليم وايت أقل، كانت اللعبة أكثر فاعلية، لأنه غير ملزم بأن يدرس في المدرسة، ولا ملزم أن يبذل جهدًا في العمل ليتعلم أي شيء يمكن أن يؤدي إلى التقدم. فقد عرف منذ نعومة أظافره أن الجميع سيكونون راضين عنه ما دام غبيًا على الرغم من تعبيرات تناقضه، ويتفاجأ الناس عندما يقرر في وقت الضغط أنه ليس غبيًا على الإطلاق، ليس أكثر من الابن الأصغر «الأحمق» في القصة الخرافية.

عكس الفرضية: عكس الفرضية الأكثر اعتدالًا بسيط، وهو عدم اللعب، بعدم الضحك على التصرفات الحمقاء أو السخط على الغباء، فإن اللاعب المعادي «للأحمق» سيصنع صديقًا مدى الحياة.

غالبًا ما تُلعب في أثناء مرض الهوس الاكتئابي أو اضطراب المزاج الدوري، فعندما يبتهج هؤلاء الناس يبدو أنهم يريدون حقًا أن يضحك عليهم رفقاؤهم،

وكثيرًا ما يكون من الصعب عليهم ألا يفعلوا ذلك، لأن هذا يعطيهم انطباعًا بأن الآخرين مستاؤون من طريقتهم، فهؤلاء يهددون موقفهم ويفسدون اللعبة. ولكن عندما يكتئبون يظهِرون على الملأ استياءهم من الذين يضحكون معهم أو عليهم. الممتنع يكون هو الشخص الوحيد الذي تصرف بشكل صائب، وقد يكون هو الشخص الوحيد الذي يرغب المريض في وجوده في الغرفة أو التحدث إليه عندما يكون منعزلًا، وجميع الأصدقاء السابقين الذين استمتعوا باللعبة يعاملهم كأعداء.

لا فائدة من إخبار وايت بأنه ليس أحمق حقًّا، فقد يكون في الواقع محدود الذكاء ومدركًا لذلك. وبهذه الكيفية بدأت اللعبة في المقام الأول، غير أنه قد يتفوق في مجالات معينة: غالبًا ما تكون البصيرة النفسية واحدة منها. ولن يضرنا أن نظهِر أي قدر من الاحترام الذي يستحقه لمثل هذه الملكات، وهذا يختلف عن المحاولات الخرقاء التي تهدف إلى «طمأنته»، فقد يشعر برضا مرير حينما يدرك أن هناك أشخاصًا أغبى منه، وهذا ليس أكثر من عزاء، وبالطبع هذه «الطمأنينة» ليست الإجراء العلاجي الأكثر ذكاءً، فهي عادة ما تكون خطوة في لعبة «أنا فقط أحاول مساعدتك»، لذا فإن عكس فرضية لعبة «الأحمق» ليس استبدال أخرى بها، ولكن ببساطة الامتناع عن اللعب.

عكس فرضية اللعبة في صورتها الكئيبة مشكلة أكثر تعقيدًا، لأن اللاعب المكتئب لا يحاول إثارة الضحك أو السخرية، ولكن العجز أو السخط، وهو مجهز جيدًا للتعامل وفقًا لتحديه «افعل لي شيئًا»، وبذلك يفوز في كلتا الحالتين، فإذا لم يفعل له بلاك شيئًا، هذا لأنه عاجز، وإذا فعل شيئًا فذلك لأنه غاضب. وبالتالي فإن هؤلاء الناس يميلون إلى لعب «لماذا لا تفعل؟ نعم ولكن...»، والتي يمكن من خلالها الحصول على نفس الشعور بالاكتفاء بشكل أكثر عدلًا. ليس هناك حل في هذه الحالة، وليس من المرجح أن يكون هناك حل قريب إلى أن يتم فهم الديناميكيات النفسية لهذه اللعبة بشكل أكثر وضوحًا.



7. الساق الخشبية:

الصورة الأكثر دراماتيكية من لعبة «الساق الخشبية» هي لعبة «ادعاء الجنون»، ويمكن ترجمة ذلك إلى تعاملات على النحو التالي: «ماذا تتوقع من شخص مضطرب شعوريًّا مثلي حتى أمتنع عن قتل الناس؟» حيث يطلب من هيئة المحلفين الرد بـ: «بالتأكيد لا، نحن بالكاد نستطيع أن نفرض هذا القيد عليك».

إن لعبة «ادعاء الجنون» التي تُمارس بعدِّها لعبة قانونية، مقبولة في الثقافة الأمريكية، وتختلف عن المبدأ الذي يحظى باحترام عالمي والذي يرى أي شخص ربما يعاني ذهانًا عميقًا قد يصل إلى الحد الذي لا يسمح لأي عاقل أن يتوقع منه أن يتحمل المسؤولية عن أفعاله.

في اليابان حالة السكر، وفي روسيا الخدمة العسكرية وقت الحروب؛ يتم عدُّهما كاعتذارات مقبولة للتهرب من المسؤولية عن جميع أنواع السلوك الفاحش «وفقًا لمعلومات الكاتب».

فرضية الساق الخشبية: هي «ماذا تتوقع من رجل بساق خشبية؟» وبعبارة أخرى، بطبيعة الحال لا يتوقع أي شيء من رجل بساق خشبية إلا أن يقود كرسيه المتحرك. من ناحية أخرى: خلال الحرب العالمية الثانية كان هناك رجل بساق خشبية يقدم عروضًا راقصة بكفاءة عالية في مراكز البتر في مستشفى الجيش، وهناك رجال مكفوفون يمارسون المحاماة ويشغلون مناصب سياسية (أحدهم يشغل حاليًّا منصب عمدة البلدة التي يوجد فيها الكاتب)، ورجال صم يمارسون الطب النفسي، ورجال بلا أيدي يمكنهم استخدام الآلة الكاتبة.

ما دام الشخص المصاب بإعاقة -حقيقية أو يبالغ في أمرها أو حتى خيالية- راضيًا عن مصيره، ربما يجب على أحد ألا يتدخل، ولكن في اللحظة التي يذهب فيها إلى العلاج النفسي ينشأ السؤال عما إذا كان يستغل حياته أفضل استغلال لتحقيق مصالحه الخاصة، وماذا إذا كان بوسعه أن يصل إلى ما هو أبعد من عجزه. في هذا البلد سيعمل المعالج على مواجهة كتلة كبيرة من الرأي العام المتعلم، حتى أقرباء المريض سيتذمرون بصوت عالٍ من المضايقات التي يسببها عجزه. وقد يتقدمون إلى المعالج أخيرًا إذا أحرز تقدمًا قاطعًا. وهذا أمر مفهوم بسهولة بالنسبة إلى محلل الألعاب، لكن ذلك لا يجعل

مهمته أقل صعوبة. كل الأشخاص الذين يلعبون «أنا فقط أحاول مساعدتك» مهددون بالارتباك الوشيك للعبة إذا أظهر المريض علامات للخروج من تلقاء نفسه، وفي بعض الأوقات يستخدمون إجراءات لا تُصدَّق لإنهاء العلاج.

يوضح كلا الجانبين من خلال حالة العميل المتلعثم للآنسة بلاك المذكور في مناقشة لعبة «الاحتياج»، أن هذا الرجل يلعب الشكل الكلاسيكي من لعبة «الساق الخشبية»، فهو لم يتمكن من الحصول على عمل لأنه يتلعثم في الكلام لأن المهنة التي تهمه على حد قوله هي مهنة رجل المبيعات. كمواطن حر كان له الحق في البحث عن عمل في أي مجال يختاره، وكمتلعثم أثار اختياره بعض الأسئلة حول نقاء دوافعه، كان رد فعل الوكالة المساعدة عندما حاولت الآنسة بلاك كسر هذه اللعبة -غير جيد على الآنسة بلاك.

الساق الخشبية ضارة بشكل كبير، وبخاصة في الممارسة الإكلينيكية، لأن المريض قد يجد معالجًا يلعب نفس اللعبة بنفس الادعاء، بحيث يكون التقدم مستحيلًا، ومن السهل نسبيًّا ترتيب ذلك في حالة «الادعاء الأيديولوجي» بـ «ماذا تتوقع من رجل يعيش في مجتمع مثل مجتمعنا؟». أحد المرضى يجمع هذا مع «ادعاء الأعراض النفس جسدية»، «ماذا تتوقع من رجل لديه أعراض نفس جسدية؟». ربما وجد سلسلة من المعالجين الذين يقبلون أحد الادعاءين دون الآخر، بحيث لا أحد منهم جعله يشعر بالراحة في موقفه الحالي بقبول كلا الادعاءين أو زحزحته من موقفه عن طريق رفض كلا الادعاءين، وبهذا يثبت أن الطب النفسي لا يساعد الناس.

بعض الادعاءات التي يستخدمها المرضى لتبرير سلوكهم هي: نزلات البرد، وإصابات الرأس، والإجهاد بسبب موقف ما، وضغط المعيشة الحديثة، والثقافة الأمريكية، والنظام الاقتصادي. واللاعب المتعلم لا يجد صعوبة في إيجاد السلطات لدعمه «أنا أشرب لأنني أيرلندي»، هذا لم يكن ليحدث إذا كنت أعيش في روسيا أو تاهيتي، والحقيقة أن المرضى في المستشفيات العقلية في روسيا وتاهيتي يتشابهون إلى حد كبير مع المرضى في المستشفيات الحكومية الأمريكية. وينبغي دائمًا في الممارسة الإكلينيكية وأيضًا في مشاريع البحوث الاجتماعية تقييم المناشدات الخاصة مثل: «لو لم يكن من أجلهم» أو «لقد خذلوني» بعناية شديدة.

ومن هذه الادعاءات الأكثر تعقيدًا بعض الشيء: ماذا تتوقع من رجل: (أ) أتى من بيت مفكك (ب) مصاب بالعصاب (ج) قيد التحليل النفسي (د) يعاني مرضًا معروفًا باسم إدمان الكحول؟

ويضاف إلى ذلك: إذا توقفت عن القيام بذلك لن أتمكن من تحليله ولن أتحسن أبدًا.

الوجه الآخر من «الساق الخشبية» هي «ريكشو/عربة هندية»، مع فرضية لو كان هناك فقط «عربة هندية» أو «منقار بط» أو «فتيات يتحدثن الهيروغليفية» في هذه المدينة ما كنت لأقع في هذه الفوضى.

عكس الفرضية: عكس «الساق الخشبية» ليس صعبًا إذا كان المعالج قادرًا على التمييز بوضوح بين «الأب» و «البالغ»، وإذا كان الهدف العلاجي مفهومًا بوضوح من كلا الطرفين. على الجانب الأبوي يمكن أن يكون «أب» جيدًا أو قاسيًا، أب جيد عندما يتقبل ادعاءات المريض، خصوصًا إذا كانت تتوافق مع وجهات نظره الخاصة، ربما مع تبرير أن الناس ليسوا مسؤولين عن أفعالهم حتى الانتهاء من علاجهم. أما كأب قاسٍ عندما يرفض الادعاء والاستغراق في إعطاء الوصايا للمريض، كل هذه المواقف مألوفة بالفعل لدى لاعب «الساق الخشبية»، ويعرف كيف يستخلص أقصى درجة من الرضا في كل منها.

وعلى مستوى «البالغ»، يقلل المعالج من هاتين الفرصتين عندما يسأله مريض: «ماذا تتوقع من مريض عصابي؟» أو مهما كان الادعاء الذي يستخدمه في الوقت الراهن فإن الرد هو: «أنا لا أتوقع أي شيء، السؤال هو، ماذا تتوقع من نفسك؟» المطلب الذي يقوم به هو أن يعطيه المريض إجابة جادة عن هذا السؤال، والتنازل الوحيد الذي يقدمه هو السماح للمريض بفترة معقولة من الوقت للرد عليه في أي وقت من ستة أسابيع لستة أشهر، اعتمادًا على العلاقة بينهما وبين التحضير المسبق للمريض.

المراجع:

1. Berne, E. 'The Cultural Problem: Psychopathology in Tahiti." *American Journal of Psychiatry.* 116: 1076-1081, 1960

الفصل الثاني عشر

الألعاب الجيدة

من المؤسف أن الطبيب النفسي الذي هو الأفضل وربما الوحيد الذي يستطيع أن يدرس الألعاب بشكل ملائم، يتعامل بشكل كامل تقريبًا مع أشخاص تسببت ألعابهم في مشكلات، وهذا يعني أن الألعاب التي تقدَّم للفحص الإكلينيكي هي جميعها بطريقة ما ألعاب سيئة. وبما أن الألعاب تعتمد على معاملات خفية، فلا بد أن هذه الألعاب تنطوي على بعض الاستغلال. لهذين السببين؛ العملي من ناحية والنظري من ناحية أخرى، يصبح البحث عن الألعاب الجيدة مسعًى صعبًا. يمكن وصف اللعبة الجيدة بأنها اللعبة التي تفوق مزاياها الاجتماعية تعقيد الدوافع، وخصوصًا إذا اتفق اللاعب مع تلك الدوافع دون عبث أو تشاؤم. وهذا يعني أن اللعبة الجيدة هي اللعبة التي تسهم في رفاهية اللاعبين الآخرين وكشف الشخص الذي «هو»، وبما أنه حتى في ظل أفضل أشكال العمل والتنظيم الاجتماعيين، يلزم أن نصرف جزءًا كبيرًا من الوقت في ممارسة الألعاب، فلا بد من مواصلة البحث عن الألعاب «الجيدة». ونسوق هنا العديد من الأمثلة، ولكن لا يمكن إنكار أنهم معدودون من حيث النوع والعدد، وهم يتضمنون «العطلة العاملة»[1]، «الشهم»، «سعيد بمساعدتك»، «الحكيم العزيز»، «سيكونون سعداء لأنهم عرفوني».

(1) العطلة العاملة: الإجازة التي يمضيها الشخص الذي يقوم فيها بأعمال أخرى قد تكون مرتبطة أو مشابهة لعمله.

1. العطلة العاملة:

المعنى الدقيق للكلمة هي هواية وليست لعبة، ومن الواضح أنها بنَّاءة لجميع المعنيين. ساعي البريد الأمريكي الذي يذهب إلى طوكيو لمساعدة ساعي بريد ياباني في جولاته، أو اختصاصي الأنف والأذن والحنجرة الأمريكي الذي يقضي عطلته في العمل في هايتي، من المرجح أن يشعر بنفس الانتعاش ويروي قصصًا جيدة وكأنه ذهب إلى إفريقيا لصيد أسد، أو قضى الوقت في القيادة عبر الطرق الرسمية العابرة للقارات. أعطت كتائب السلام الآن عقوبات على العطلة العاملة.

وتصبح العطلة العاملة لعبة إذا كان العمل ثانويًّا لبعض الدوافع الخفية، ويتم القيام بها كمجرد عرض من أجل تحقيق شيء آخر. بيد أنه حتى في ظل هذه الظروف لا تزال تحتفظ بنوعيتها البنَّاءة، وهي أحد الأغطية الجديرة بالثناء بالنسبة إلى الأنشطة الأخرى التي قد تكون بنَّاءة أيضًا.

2. «الشهم/الفارس»

الفرضية: هذه اللعبة يلعبها الرجال الذين ليسوا تحت الضغط الجنسي غالبًا من الرجال الأصغر سنًّا الذين لديهم زوجات أو اتصال جنسي مرضٍ. وفي كثير من الأحيان من قِبل الرجال الأكبر سنًّا الراضين بالزواج بامرأة واحدة أو راضين بالعزوبية. عند مقابلة أنثى مناسبة ينتهز السيد وايت أي فرصة للتعليق على صفاتها الجيدة، دون أن يتناسى الحدود المناسبة لمكانتها في الحياة ولوضعها الاجتماعي الحالي ومتطلبات الذوق الجيد، ولكن ضمن هذه الحدود ما يسمح له باللعب باستخدام إبداعه وحماسته وأصالته. الهدف ليس الإغواء، ولكن إظهار براعة وايت في فن الإطراء الفعال. وتكمن الميزة الاجتماعية الداخلية في المتعة التي يعطيها هذا الفن البريء للمرأة، وبتقديرها المتجاوب لمهارة وايت. في الحالات المناسبة يكون كلاهما على دراية بطبيعة اللعبة، قد تتمدد مع بهجة متزايدة على كلا الجانبين إلى حد الغلو. وبطبيعة الحال فإن الرجل يعرف متى يتوقف، ولن يستمر إلى ما بعد النقطة التي يتوقف عندها عن التسلية -آخذًا في الحسبان «هي»- أو حين تبدأ نوعية عروضه في التدهور «من منطق اعتزازه بحرفته»، يتم لعب

لعبة الفارس في حالة الشعراء بسبب ميزتها الاجتماعية الخارجية، حيث يهتم الشعراء بتقدير النقد والجمهور بشكل عام بسبب السيدة التي ألهمتهم.

يبدو أن الأوربيين في الرومانسية والبريطانيين في الشعر كانوا دومًا أكثر مهارة في هذه اللعبة من الأمريكان. فقط سقط الشِعر في بلادنا في محل للفاكهة: فعيناك مثل الأفوكادو، وشفتاك مثل الخيار... إلخ. لا يمكن مقارنة هذا مع الأناقة في إنتاج «هيريك ولوفيليس» أو حتى مع الأعمال الساخرة، ولكن الإبداعية لــ «روتشستر» و «دورست» و «روسكومون».

عكس الفرضية: يتطلب الأمر بعض التعقيد لتلعب المرأة دورها بشكل جيد، والكثير من العبوس أو الغباء لترفض القيام باللعبة على الإطلاق. التكملة المناسبة هي البديل من: «يا إلهي! إنك رائع يا سيد مورجاترويد»، أي: «أنا معجبة بإنتاجك يا سيد مورجاترويد». إذا كانت المرأة تتعامل بآلية أو غير مدركة، قد تستجيب للعبة، ولكنها لا تصيب الهدف، وهو أن ما يقدمه وايت لتقديرها ليس هو نفسه ولكن شِعره. والنقيض الصارم من امرأة عابسة هو لعب الدرجة الثانية من لعبة «الإغراء/رابو»، «اغرب عني باستر»، ومن المؤكد أن رابو من الدرجة الثالثة والتي قد تحدث، تشكل استجابة دنيئة إلى حد لا يمكن وصفه في ظل هذه الظروف. إذا كانت امرأة غبية فإنها تلعب «رابو» الدرجة الأولى، وتأخذ الإطراء لتغذي غرورها وتهمل تقدير جهود وايت وإبداعه. بشكل عام تفسد اللعبة إذا تعاملت المرأة مع اللعبة أنها محاولة إغراء وليست عرضًا أدبيًا.

الأقرباء: كونها لعبة يجب تمييزها عن العمليات والإجراءات التي يتم خلالها التودد الواضح، والتي هي معاملات بسيطة دون دافع خفي. قد يُطلَق على النظير الأنثوي للفظ «فارس» لقب «المتملقة»، وذلك لأن النساء الأيرلندات الشجاعات كثيرًا ما يلعبن هذه اللعبة في سنواتهن الأخيرة من العمر.

تحليل جزئي:

الهدف: إعجاب متبادل.

الأدوار: شاعر/ موضوع جذاب.

النموذج الاجتماعي: «البالغ» لــ «البالغ».

- البالغ «الرجل»: انظر كيف يمكنني أن أجعلك تشعرين بشعور جيد.

- البالغ «الأنثى»: أنت تجعلني أشعر بشعور جيد.

النموذج النفسي: «الطفل» لـ «الطفل».

- الطفل «الرجل»: انظري إلى العبارات التي كتبتها.

- الطفل «الأنثى»: نعم أنت مبدع.

المزايا:

1) الميزة النفسية الداخلية: الانجذاب للإبداع والاطمئنان.

2) الميزة النفسية الخارجية: تجنب رفض العلاقات الجنسية غير الضرورية.

3) الميزة الاجتماعية الداخلية: الفارس.

4) الميزة الاجتماعية الخارجية: ربما يستسلم هؤلاء.

5) بيولوجيًا: ضربات متبادلة.

6) وجوديًا: يمكنني أن أعيش بشكل أنيق.

3. سعيد بمساعدتك:

الفرضية: وايت يساعد الناس بشكل مستمر، مع بعض الدوافع الخفية، ربما يكفر عن ذنب في الماضي، أو يغطي على شره الحالي، يكتسب الأصدقاء حتى يستغلهم لاحقًا أو يسعى إلى سمعة جيدة، ولكن حتى وإن كان هناك تساؤلات حول دوافعه، يجب أن ننسب إليه الفضل في أفعاله. فبإمكان الناس أن يخفوا شرور الماضي بأن يصبحوا أكثر شرًا، يستغلون الناس بإخافتهم لا بإكرامهم، ويبحثون عن طرق شريرة للحصول على الهيبة بدلًا من الطرق الصالحة.

إن بعض محبي الخير أكثر اهتمامًا بالمنافسة من اهتمامهم بالخير نفسه: (لقد تبرعت بقدر من المال/ بأعمال فنية/ فدادين من الأرض أكثر مما فعلت أنت). ومرة أخرى إذا تم التشكيك في دوافعهم يجب إقرار الفضل لهم لتنافسهم بطريقة بنَّاءة، لأن هناك العديد من الأشخاص يتنافسون بطريقة مدمرة.

معظم الأشخاص (أو الشعوب) التي تلعب لعبة «سعيد بمساعدتك» لديهم أصدقاء وأعداء على حد سواء، وكلهم لديهم تبرير لمشاعرهم، يهاجم الأعداء دوافعهم ويقللون من أفعالهم، في حين أن أصدقاءهم ممتنون لهم على أفعالهم ويقللون من دوافعهم. لهذا ما يسمى بالنقاشات الحيادية لهذه اللعبة غير موجود عمليًّا، فالأشخاص الذين يدعون الحياد سرعان ما يظهر إلى أي جانب ينتمون.

هذه اللعبة تعد مناورة استغلالية، وهي أساس نسبة كبيرة من العلاقات العامة في أمريكا، لكن العملاء يسرهم أن يشاركوا في هذه الألعاب، فربما تكون أكثر متعة من الألعاب التجارية وبنَّاءة أكثر. على الجانب الآخر، إن أحد أشكال اللعبة البشعة هي اللعبة العائلية ثلاثية الأذرع، حيث يتنافس فيها «الأب والأم» على مودة ذريتهما، ولكن حتى في هذه الحالة لا بد من ملاحظة اختيار كلمة «سعيد بمساعدتك» تزيل بعض العار، لأن هناك الكثير من الأساليب غير السارة في المنافسة متاحة، مثل: «أمي أكثر مرضًا من أبي» أو «لماذا تحبونه أكثر مني؟».

4. بيت الحكيم:

صحيح أن هذا سيناريو للحياة وليس لعبة ولكنه يشتمل على جوانب أشبه باللعبة، فالرجل المتعلم والمتطور يتعلم قدر استطاعته عن كل الأشياء بجانب عمله الخاص، وعندما يبلغ سن التقاعد ينتقل من المدينة الكبيرة إلى بلده الصغير، وسرعان ما يصير معروفًا عند الناس أن بإمكانهم الذهاب إليه بمشكلاتهم سواء كانت مشكلة في المحرك أو مشكلة جنون أحدهم، فهو سيساعدهم بنفسه إذا كان مؤهلًا لذلك، أو سيحولهم إلى خبراء مؤهلين. وهكذا سرعان ما يجد مكانه في بيئته الجديدة «منزل الحكيم» لا يقوم بأي ادعاءات، ولكنه دائمًا على استعداد للاستماع إليك.

في أفضل صورة تُلعب من قبل الأشخاص الذين أخذوا عناء الذهاب إلى طبيب نفسي ليتفحصوا دوافعهم ويتعلموا ما هي الأخطاء التي يجب أن يتجنبوها قبل القيام بهذا الدور.

5. سيكونون سعداء لأنهم عرفوني:

هذا هو البديل الأكثر أهمية لـ «سأريهم»، هناك صورتان من «سأريهم»: الصورة المدمرة، فيها يلعب وايت «سأريهم» من خلال إلحاق الضرر بهم، وهكذا يمكن أن يناور ليصير في مركز أعلى لا من أجل الهيبة أو المكافآت المالية، ولكن من أجل أن يحصل على القدرة لممارسة حقده الدفين. أما في الشكل البناء يعمل وايت بجد ويبذل كل جهد ممكن لاكتساب المكانة، ليس من أجل الحرفية أو لإنجاز المشروع -على الرغم من أن هذا قد يلعب دورًا ثانويًّا- ولا لإلحاق ضرر مباشر بأعدائه، ولكن حتى يأكلهم الحسد والندم لعدم معاملتهم له بشكل أفضل.

في لعبة «سيكونون سعداء لأنهم عرفوني» يعمل وايت ليس ضد شركائه السابقين، ولكن لصالحهم، فهو يريد أن يظهِر لهم أن لديهم الحق في أن يعاملوه بود واحترام، وأن يبرهن لهم أن تقديرهم له في محله، لكي يحصل على فوز آمن في هذه اللعبة يجب أن تكون وسائله وأهدافه مشرفة، وبهذا تتفوق على «سأريهم». فكلاهما «سأريهم» و«سيسعدون» يمكن أن يكونا مجرد مزايا ثانوية للنجاح إذا لم تكن ألعابًا. فهي تصبح لعبة عندما يكون وايت أكثر اهتمامًا بالتأثير الحادث لأصحابه وأعدائه أكثر من النجاح نفسه.

الجزء الثالث

ما وراء اللعبة

الفصل الثالث عشر

أهمية الألعاب

1. يتم تمرير الألعاب من جيل لآخر، ويمكن تتبع اللعبة المفضلة لأي فرد إلى والديه وأجداده ثم إلى أبنائه. هم بدورهم -ما لم يكن هناك تدخل ناجح- سوف يعلمونها لأحفادهم، وهكذا فإن تحليل الألعاب يحدث في مصفوفة تاريخية كبرى تمتد بشكل واضح إلى ما يصل إلى مائة عام في الماضي، ويتوقع أن تستمر إلى خمسين سنة قادمة مستقبلًا على الأقل. كسر هذه السلسلة التي تنطوي على خمسة أجيال أو أكثر قد يكون لها آثار هندسية تدريجية. هناك العديد من الأفراد الأحياء الذين لديهم أكثر من 200 نسل، الألعاب قد تصبح أخف أو تتغير من جيل لآخر، ولكن يبدو أن هناك ميلًا قويًا للتناسل مع أشخاص يلعبون لعبة من نفس العائلة إن لم تكن من نفس الجنس، هذه هي الأهمية التاريخية للألعاب.
2. تنشئة الأطفال تعد في المقام الأول مسألة تعليم الأطفال أي الألعاب يلعبون. تفضل الثقافات المختلفة والطبقات الاجتماعية المختلفة أنواعًا مختلفة من الألعاب، وتفضل القبائل والعائلات المختلفة أنواعًا منها. هذه هي الأهمية الثقافية للألعاب.
3. الألعاب «محشورة» -إذا جاز التعبير- بين التسلية والعلاقات الحميمية. التسالي تصبح مملة مع التكرار كما يحدث في حفلات الكوكتيل الترويجية، وتتطلب الحميمية حذرًا صارمًا، وفيها تمييز ضد «الأب» و «البالغ» و «الطفل».

المجتمع يستاء من الصراحة إلا إذا كانت على انفراد، يعرف أن الحس الطيب يُساء استخدامه، و «الطفل» يخشاه لأنه يكشفه، لذا لكي يتخلص

معظم الناس من ملل التسلية دون أن يعرضوا أنفسهم لمخاطر العلاقات الحميمية، يساوم الناس على الألعاب عندما تكون متاحة، وهي تملأ الجزء الأهم من ساعات العلاقات الاجتماعية المثيرة للاهتمام. هذه هي الأهمية الاجتماعية للألعاب.

4. يختار الناس الذين يلعبون نفس الألعاب كأصدقاء أو شركاء أو يدخلون معهم في علاقات حميمية، وبالتالي فإن كل شخص -أي شخص- في دائرة اجتماعية معينة (الطبقة الأرستقراطية، عصابة من الصبيان، النادي الاجتماعي، الحرم الجامعي... إلخ) يتصرف بطريقة قد تبدو غريبة تمامًا لأعضاء دائرة اجتماعية أخرى. وعلى العكس من ذلك، فإن أي شخص في دائرة اجتماعية معينة يغير ألعابه يميل إلى الطرد، ولكنه سوف يجد نفسه موضع ترحيب في دائرة اجتماعية أخرى، هذه هي الأهمية الشخصية للألعاب.

ملاحظة: وعند هذه المرحلة يجب على القارئ أن يكون قادرًا على التمييز بين تحليل الألعاب من الناحية الحسابية ومن ناحية المعاملات. يفترض تحليل الألعاب الرياضي أن اللاعبين عقلانيون تمامًا، أما تحليل الألعاب كمعاملة، فيتعامل مع الألعاب التي هي غير عقلانية، وبالتالي أكثر واقعية.

الفصل الرابع عشر

اللاعبون

ألعاب كثيرة يلعبها الأشخاص المضطربون بشكل مكثف. بشكل عام كلما زاد الشخص اضطرابًا، لعب بشكل أصعب. من الغريب أن بعض المصابين بالفصام يرفضون اللعب ويطالبون بالصراحة منذ البداية. في الحياة تُلعب الألعاب باقتناع كبير من قِبل فئتين من الأفراد، هما العابس والمتردد.

العابس: هو رجل غاضب من أمه، عند التحقيق في الأمر يظهر أنه غاضب منها منذ الطفولة المبكرة. غالبًا ما يكون «الطفل» لديه أسباب جيدة لغضبه، قد تكون تركته خلال فترة مهمة في صباه بسبب مرضها والذهاب إلى المستشفى، أو قد تكون أنجبت العديد من الأشقاء له، أحيانًا يكون الهروب متعمدًا أكثر، فقد تتركه لكي تتزوج ثانية، وعلى أي حال فقد ظل عابسًا منذ ذلك الحين. إنه لا يحب النساء على الرغم من أنه قد يكون «دون جوان»، وبما أن العبوس يكون متعمدًا في بدايته، فإن هذا القرار يمكن عكسه في أي فترة من الحياة. فيمكن أن يكون خلال الطفولة عندما يحين وقت العشاء.

متطلبات عكس القرار بالنسبة إلى الراشد العابس هي نفسها بالنسبة إلى الصبي الصغير. يجب أن يكون قادرًا على حفظ ماء وجهه، ويجب أن يُعرَض عليه شيء ذات قيمة يستحق أن يتخلى من أجله عن العبوس.

أحيانًا لعبة «الطب النفسي» قد تستمر عدة سنوات، ويمكن إحباطها عن طريق عكس قرار العبوس. وهنا يتطلب تحضيرًا دقيقًا للمريض واختيار الوقت والنهج المناسب. الحماقة والتسلط من قبل المعالج لن يكون لها نتيجة أفضل مما يحدث مع صبي صغير عابس، وعلى المدى الطويل سيدفع الطبيب النفسي ثمن سوء تعامله، مثلما يفعل الولد الصغير مع والديه الأخرقين.

مع النساء العابسات الوضع هو نفسه، مع مراعاة ما يقتضيه اختلاف الحال، إذا كن غاضبات من والدهن. ولا بد من التعامل مع لعبته من «الساق الخشبية» (ماذا تتوقع من امرأة لديها أب كهذا؟) بقدر أعظم من الدبلوماسية من قبل معالج ذكر، وإلا فقد يُلقى في سلة القمامة (الرجل الذي يشبه أبي).

هناك القليل من الحمق في الجميع، ولكن الهدف من تحليل اللعبة هو إبقاؤه في الحد الأدنى. الأحمق هو شخص حساس جدًّا لتأثير «الأب»، ومن ثم فمن المرجح أن تتداخل معالجة بيانات «البالغ» مع عقوبة «الطفل» في اللحظات الحرجة، مما يؤدي إلى سلوك غير لائق أو سلوك أخرق. لا ينبغي الخلط بين الأحمق وبين مريض الفصام الذي ليس لديه «أب» عامل و «البالغ» يعمل بشكل ضئيل جدًّا، حتى إنه اضطر للتعامل مع العالم عن طريق حالة الذات «للطفل» المشوش. ومن المثير للاهتمام أنه في الاستخدام الشائع لـ «أحمق» هو لقب ينطبق على الرجال فقط، أو في حالات نادرة للنساء ذات العضلات. «ثقيلة الروح» هي كلمة عادة ما تكون محفوظة للنساء، ولكن في بعض الأحيان تقال عن الرجال ذوي الطباع الأنثوية إلى حد ما.

الفصل الخامس عشر

النموذج

تأملوا التبادل التالي بين المريض (ب) والمعالج (م).

ب: لدي مشروع جديد، وهو أن أحضر في موعدي المحدد.

م: سأحاول أن أتعاون معك.

ب: أنا لا أهتم لأمرك، أنا أفعل ذلك من أجلي... احزر على أي درجة حصلت في اختبار التاريخ؟

م: جيد جدًّا؟

ب: كيف عرفت؟

م: لأنك خائفة من الحصول على الامتياز.

ب: لقد كان بإمكاني الحصول على امتياز ثم راجعت الورقة وشطبت ثلاث إجابات صحيحة ووضعت ثلاث إجابات خاطئة.

م: تعجبني هذه المحادثة، فهي خالية من الحمق.

ب: أتعلم؟ بالأمس كنت أفكر في مدى التقدم الذي حققته، فوجدت أنني الآن أحمق بنسبة 17 %.

م: حسنًا، منذ هذا الصباح وهو صفر بالمائة، لذا يحق لك 34 % تخفيض في الجولة القادمة.

ب: بدأ الأمر منذ ستة أشهر، تلك المرة عندما كنت أنظر إلى إبريق القهوة خاصتي، ولأول مرة أراه حقًّا، أنت تعرف كيف تبدو الأمور الآن؟ كيف أسمع الطيور تغني؟ وكيف أنظر إلى الناس وقد كانوا هناك كبشر؟ وأفضل من ذلك كله، أكون حقًّا هناك، أنا لست فقط هناك، ولكن الآن أنا هنا. قبل أيام كنت أقف في معرض الفن أنظر إلى صورة وجاء رجل وقال: «غوين لطيف للغاية،

أليس كذلك؟» لذا قلت له: «أنا أيضًا معجبة بك»، وهكذا خرجنا معًا وتناولنا شرابًا قد كان رجلًا لطيفًا للغاية.

يتم تقديم هذه المحادثة كمحادثة خالية من الحمق ومن الألعاب بين شخصين «بالغين» مستقلين، مع التعليقات التالية:

لدي مشروع جديد، وهو أن أحضر في موعدي، جاء هذا الإعلان بعد حقيقة أن المريض كان تقريبًا يأتي دائمًا متأخرًا. هذه المرة لم يكن كذلك، فلو كان الالتزام بالمواعيد قرارًا أو عملًا من أعمال «قوة الإرادة»، فرضًا من حالة «الأب» على حالة «الطفل»، قرارًا صنعه فقط كي يكسره لأن قبل الحقيقة «هذه هي المرة الأخيرة التي سأتأخر فيها» -لكان من الممكن أن تكون محاولة لبدء لعبة، ولكن الإعلان لم يكن بهذه الصورة، لقد كان مشروعًا من «البالغ» وليس قرارًا، ولذلك استمر المريض في الالتزام بالمواعيد.

«سأحاول أن أتعاون». لم يكن هذا تصريحًا داعمًا ولا الخطوة الأولى في لعبة جديدة بعنوان «أنا فقط أحاول مساعدتك». جلسة المريضة جاءت بعد استراحة الطبيب، وبما أنه معتاد على تأخر المريضة، فقد تعود الطبيب أن يأخذ وقته ويعود متأخرًا. فعندما أدلت بتصريحها عرف أنها تعني ذلك وقام بتصريحه. كانت الصفقة عبارة عن عقد بين «البالغين» احتفظ به كلاهما، وليس «الطفل» الذي يسخر من رمز «الأب» والذي بسبب منصبه مضطر لأن يكون «أبًا جيدًا» ويقول إنه سيتعاون.

«أنا لا أهتم لأمرك»، وهذا يؤكد أن دقة مواعيدها قرار وليس اقتراحًا ليتم استغلاله كجزء من لعبة متوافقة زائفة. «خمن ما الدرجة التي حصلت عليها؟» هذه تسلية كلاهما على دراية بها، وشعرا بالحرية في الانغماس فيها. لم تكن هناك حاجة ليظهر مدى يقظته من خلال إخبارها بأنها كانت تسلية، وهو شيء تعرفه بالفعل. ولم يكن هناك حاجة إلى الامتناع عن اللعب لمجرد أنها تسلية. «جيد جدًّا»، وعَدَّ الطبيب في حالتها هذه أن هذه الدرجة الوحيدة الممكنة، ولم يكن هناك سبب لعدم قول ذلك، وربما أدى الاحتشام الزائف أو الخوف من الخطأ إلى التظاهر بأنه لا يعرف. «كيف عرفت؟» كان هذا سؤالًا من «البالغ»، وليس مجرد «يا إلهي! أنت رائع»، وهو يستحق إجابة وثيقة بالموضوع. «نعم لقد كان بإمكاني الحصول على امتياز»، كان هذا هو

الاختبار الحقيقي، لم تكن تعبس المريضة في وجه المبررات أو الادعاءات، ولكنها واجهت «الطفل» بشكل مباشر. «تعجبني هذه المحادثة»، كان هذا وما يليه تعبيرات تدل على احترام «البالغ»، ربما مع القليل من تسلية «الأب» «للطفل»، والذي كان اختياريًا لكليهما والذي كانا على دراية به.

«لأول مرة أراه حقًا»، لها الحق في هذا النوع من الوعي الخاص بها. لم تعد ملزمة لرؤية المقاهي والناس بالطريقة التي أخبرها بها والداها. «أنا هنا الآن»، لم تعد تعيش في المستقبل أو الماضي، ولكن يمكن مناقشة ذلك لفترة وجيزة إذا كان يخدم غرضًا مفيدًا.

قلت: «أنت أيضًا تعجبني»، هي ليست مجبرة على إهدار الوقت للعب في معرض الفن مع القادم الجديد، على الرغم من أنها يمكن أن تختار ذلك.

المعالج من جانبه، لا يشعر بأنه مجبر للعب «الطب النفسي»، كان هناك العديد من الفرص لإثارة مسائل الدفاع وطرح المشاعر والتفسير الرمزي، لكنه كان قادرًا على تركها تمر دون الشعور بأي قلق. على الرغم من ذلك يبدو أنه من المهم أن نتأكد من أجل مرجعية مستقبلية أي الإجابات قامت بشطبها في اختبارها في الوقت المتبقي، وللأسف ظهر بنسبة 17 % من الحمق الموجود في المريض، وبنسبة 18 % الموجود في المعالج من وقت لآخر. تلخيصًا لما سبق: تشكل الإجراءات المقدمة نشاطًا مستنيرًا ببعض التسلية.



الفصل السادس عشر

الاستقلالية

يتجلى تحقيق الاستقلال الذاتي في تحرير أو استعادة ثلاث قدرات، هي: الوعي، والعفوية، والحميمية.

الوعي: هو القدرة على رؤية إبريق القهوة وسماع الطيور تغني بطريقتها الخاصة وليس بالطريقة التي يتم تعليمها لها. ربما أفترض على أساس جيد أن البصر والسمع لهما نوعية مختلفة للرضع عن الكبار، وأنهما أكثر جمالية وأقل فكرية في السنوات الأولى من الحياة.

الولد الصغير يرى ويسمع الطيور ببهجة، ثم يأتي الوالد الصالح ويشعر أنه يجب أن يخبر ابنه ويساعده على النمو فيقول: «هذا طائر القيق الأزرق، وهذا عصفور دوري»، في هذه اللحظة يشعر الصبي الصغير بالقلق من أي طائر قيق أو دوري. لم يعد بإمكانه رؤية الطيور أو سماعها تغني، يجب أن يراهم ويسمعهم بالطريقة التي يريدها والده، فلدى والده أسباب وجيهة في وصفه، لأن قلة من الناس يستطيعون أن يستمعوا إلى الطيور وهي تغني. وكلما أسرع الولد في تعليمه كان أفضل، فربما يصبح عالم طيور عندما يكبر.

القليل من الناس على الرغم من ذلك لا يزالون يرون ويسمعون بالطريقة القديمة، ولكن معظم الجنس البشري فقدوا القدرة على أن يكونوا رسامين وشعراء وموسيقيين، ولم يعد لديهم الإمكانية للسماع أو الرؤية المباشرة حتى لو كان بمقدورهم ذلك، فهم يحصلون عليه بطريقة مستعملة. استعادة هذه القدرة هنا تسمى الوعي.

فسيولوجيًا (الوعي) هو الإدراك التصوري متحالف مع استحضار المشاهد الصوري، وربما يكون هناك استحضار للمشاهد بناءً على الإدراك على الأقل في أشخاص معينين في مجالات التذوق والشم والإدراك الحسي

يعطوننا الفنانين في تلك المجالات: الطهاة، وصانعي العطور، والراقصين. والتي مشكلتهم الأبدية هي إيجاد جمهور قادر على تقدير إنتاجهم.

الوعي يتطلب منا العيش هنا والآن، وليس في أي مكان آخر في الماضي أو المستقبل. ومن بين الأمثلة الجيدة على الاحتمالات في الحياة الأمريكية، عند القيادة إلى العمل في الصباح في عجالة. والسؤال الحاسم هو «أين العقل عندما يكون الجسم هنا؟» وهناك ثلاث حالات شائعة، ويوجد حالة رابعة غير شائعة:

1 - الرجل الذي شغله الشاغل الرئيسي هو أن يكون في الوقت المحدد، هو الأبعد، حيث إن جسده أمام عجلة القيادة وعقله على باب المكتب، وهو غافل عن محيطه المباشر إلا بقدر ما تكون هناك عقبات أمامه، وإلا سيلحق جسده بنفسيته. هذا هو الأحمق الذي همه الرئيسي كيف سينظر إليه رئيسه، فإذا تأخر فسيتألم حتى يلفظ آخر أنفاسه. «الطفل» المطيع هو المسيطر، ولعبته «انظر كم حاولت بجد» في أثناء قيادة السيارة. يفتقر تقريبًا للاستقلالية، وكإنسان فهو في جوهره ميت أكثر منه على قيد الحياة. ومن الممكن تمامًا أن يكون هذا هو الظرف الأكثر ملاءمة لتطور ارتفاع ضغط الدم أو مرض الشريان التاجي.

2 - على الجانب الآخر «العابس» لا يهتم بالوصول في الوقت المحدد بقدر ما يهتم بجمع الأعذار للتأخر، الحوادث المؤسفة، والأضواء سيئة التوقيت، والقيادة السيئة، أو الغباء من جانب الآخرين والتي تتناسب مع مخططه، ويتم الترحيب بها سرًّا كمساهمات في لعبة «الطفل» المتمرد أو «الأب» الصالح (انظر ماذا جعلوني أفعل؟)، هو أيضًا غافل عن محيطه إلا أنهم يشتركون في لعبته. هو نصف حي، جسده في السيارة لكن عقله في الخارج يبحث عن العيوب والمظالم.

3 - النوع الأقل شيوعًا هو «السائق الطبيعي»، الرجل الذي يعد القيادة علمًا وفنًّا ملائمين، وبينما يشق طريقه بسرعة وبمهارة خلال حركة المرور، هو متَّحد مع سيارته. هو أيضًا غافل عن محيطه، إلا أنها تقدم مجالًا لإظهار حرفيته التي هي مكافأته الخاصة، لكنه يدرك

كثيرًا عن نفسه وعن سيارته التي يسيطر عليها جيدًا، وإلى هذا الحد هو على قيد الحياة. وهذه القيادة رسميًا هواية للبالغين يمكن من خلالها أن يشعر «الطفل» و «الأب» في داخلهم بالرضا.

4 - الحالة الرابعة هي الشخص الذي يعي، والذي لن يستعجل لأنه يعيش في الوقت الحاضر مع البيئة الموجودة هنا «السماء والأشجار وكذلك الشعور بالحركة»، فالعجلة تعني إهمال تلك البيئة وعدم إدراك شيء سوى شيء ما زال بعيدًا عن الأنظار في الطريق، أو مجرد عقبات، أو إدراك المرء لنفسه فقط.

بدأ رجل صيني يركب قطار مترو الأنفاق المحلي عندما أشار عليه رفيقه القوقازي إلى أنه يمكنهم توفير عشرين دقيقة بأخذ قطار سريع، وهو ما فعلوه. وعندما نزلا إلى (سنترال بارك) جلس الرجل الصيني على مقعد مما أدهش صديقه كثيرًا، فأوضح: «بما أننا وفرنا عشرين دقيقة يمكننا أن نبقى هنا هذه المدة ونستمتع بمحيطنا».

الشخص الواعي هو شخص على قيد الحياة لأنه يعرف كيف يشعر، أين هو ومتى هو، ويعلم أنه بعد الموت ستظل الأشجار هناك ولكنه لن يكون هو هناك للنظر إليها مرة أخرى، لذلك فهو يريد أن يراها الآن بأكبر قدر من المشاعر.

العفوية: العفوية تعني الخيار، حرية الاختيار والتعبير عن مشاعر المرء من التشكيلة المتاحة (مشاعر الأب، مشاعر البالغ، مشاعر الطفل)، أي أنها تعني التحرر من الاضطرار للعب الألعاب، وأن يكون لديك فقط المشاعر التي تتعلم أن تمتلكها.

الحميمية: الحميمية تعني الصراحة العفوية الخالية من الألعاب لشخص واع، تحرير الإدراك الحسي، الطفل غير الفاسد بكل سذاجته التي تعيش هنا والآن، يمكن أن نثبت بالتجربة أن الإدراك الحسي يثير العاطفة، وأن الصدق يعبئ المشاعر الإيجابية، حتى إن هناك ما يسمى العلاقة الحميمية من جانب واحد، وهي ظاهرة معروفة وإن لم تكن بهذا الاسم. هناك غاوون محترفون قادرون على أسر رفقائهم دون التورط في الأمر، ويفعلون هذا عن طريق

تشجيع الشخص الآخر إلى النظر إليهم مباشرة والتحدث إليهم بحرية، في حين أن الغاوي -ذكرًا كان أم أنثى- يتظاهر أنه يبادلهم المثل بطريقة حذرة.

ولأن العلاقة الحميمية هي في الأساس وظيفة من وظائف «الطفل» الطبيعي (على الرغم من التعبير عنها في مصفوفة من التعقيدات النفسية والاجتماعية)، فإنها تميل إلى أن تصبح جيدة ما لم تفسدها الألعاب، وللأسف الشديد فإن هذا يحدث عالميًّا تقريبًا، ولكن قبل أن يتم إفسادها وحتى يتم ذلك، يبدو أن معظم الأطفال يحبون، وهذه هي الطبيعة الأساسية للحميمية كما هو موضح تجريبيًّا.

المراجع:

1. Berne, E. “Primal Images & Primal Judgment.” *Psychiatric Quarterly.* 29: 63+–658, 1955.

2. Jaensch, E. R. *Eidetic Imagery.* Harcourt, Brace & Company, New York, 1930.

3/ ولا تزال هذه التجارب في المرحلة التجريبية في حلقات سان فرانسيسكو الدراسية للطب النفسي الاجتماعي، ويتطلب الاستخدام التجريبي الفعال لتحليل المعاملات تدريبًا خاصًّا وخبره خاصة، تمامًا كما يفعل الاستخدام التجريبي الفعال للكروماتوغرافيا أو القياس الطيفي بالأشعة دون الحمراء. إن التمييز بين التسلية واللعبة ليس أسهل من التمييز بين النجم والكوكب. انظر بيرن إي «تجربة الحميمية» «نشرة تحليل المعاملات 3:113: 1964، للمزيد عن الحميمية انظر 1964، 125 ibid.

4/ بعض الأطفال يفسدون أو يتضورون جوعًا في وقت مبكر جدًّا، ولا تُتاح لهم أبدًا الفرصة لممارسة هذه القدرة.

الفصل السابع عشر
تحقيق الاستقلالية

الوالدان بشكل غير مدرك أو متعمد يُعلِّمان أطفالهما منذ ولادتهم كيف يتصرفون ويفكرون ويشعرون. والتحرر من هذه التأثيرات ليس بالأمر السهل، لأنها متأصلة بعمق وضرورية خلال العقدين أو الثلاثة الأوائل من الحياة من أجل البقاء البيولوجي والاجتماعي. في الواقع هذا التحرر يبدأ فقط لأن الفرد يبدأ في حالة استقلال، أي قادر على الوعي والحميمية والعفوية ولديه حرية التصرف في اختيار أي أجزاء من تعاليم والديه سيقبلها. في لحظات معينة في وقت مبكر من حياته يقرر كيف يتكيف معها، وذلك لأن تكيفه هو طبيعة «سلسلة من القرارات التي يمكن التراجع عنها، لأن القرارات يمكن عكسها في ظروف مواتية».

تحقيق الاستقلالية يشمل إذًا إسقاط جميع المسائل غير ذات الصلة التي تمت مناقشتها في الفصول (13،14،15) ومثل هذه الإطاحة ليست نهائية أبدًا، فهناك معركة مستمرة ضد العودة إلى الأساليب القديمة.

أولًا، وكما نوقش في الفصل الثالث عشر، لا بد من إزالة ثقل التقاليد التاريخية القبلية أو الأسرية برمتها، كما في حالة قروي (مارغريت ميد) في غينيا الجديدة، ومن ثم يجب التخلص من تأثير الخلفية الأبوية والاجتماعية والثقافية الفردية، ويجب فعل نفس الشيء مع مطالب المجتمع المعاصر بشكل عام. وأخيرًا المزايا المستمدة من الدائرة الاجتماعية المباشرة، والتي يجب التضحية بها كليًّا أو جزئيًّا. ثم يجب التخلي عن كل التساهيل والمكافآت السهلة التي يحصل عليها لكونه عابسًا أو أحمق كما هو موصوف في الفصل الرابع عشر. بعد ذلك يجب أن يحصل الفرد على سيطرة شخصية اجتماعية، بحيث تصبح جميع فئات السلوك الموصوفة في الملحق -باستثناء الأحلام-

خيارات حرة تخضع فقط لإرادته، ثم يكون على استعداد لإقامة علاقات خالية من الألعاب كتلك الموضحة في النموذج الوارد في الفصل الخامس عشر. في هذه المرحلة قد يكون قادرًا على تطوير قدراته على الحكم الذاتي. في الجوهر هذا الإعداد بأكمله يتكون عند الحصول على طلاق ودي من سلطة «الأب»، ومن التأثيرات الأبوية الأخرى، بحيث يمكن التردد عليها بشكل جيد في بعض الأحيان ولكن لم تعد مهيمنة.

المراجع:

1. Mead, M. New *Ways for Old.* William Morrow & Company, New York, 1956.

الفصل الثامن عشر

ماذا بعد الألعاب؟

إن الصورة القاتمة المعروضة في الجزأين الأول والثاني من هذا الكتاب، حيث الحياة البشرية هي الأساس لعملية ملء الوقت في انتظار الموت، أو بابا نويل. مع القليل من الاختيارات -هذا إن وجدت- لنوع العمل الذي سيقوم به المرء خلال فترة الانتظار الطويلة، وهو أمر شائع ولكنه ليس الحل النهائي.

بالنسبة إلى بعض المحظوظين هناك شيء يتجاوز كل تصنيفات السلوك، وهو الوعي، وشيء يتجاوز برمجة الماضي، وهو العفوية، وشيء أكثر مكافأة من الألعاب، وهو الحميمية. ولكن هذه الأمور قد تكون خطرة على غير المستعدين وربما أصبحوا أفضل على حالتهم الأولى، بحثًا عن الحلول من خلال الأساليب الشائعة للعمل الاجتماعي مثل «العمل الجماعي»، هذا قد يعني أنه ليس هناك أمل للجنس البشري، ولكن هناك أمل لأفراد منه.

الملحق

تصنيف السلوك:

في أي لحظة من اللحظات يكون الإنسان تابعًا لواحدة أو أكثر من الفئات التالية من السلوك:

الفئة الأولى: مبرمج داخليًّا «archaeopsychic»

سلوك توحدي:

بالترتيب التالي:

أ) أحلام.

ب) فانتازيا «خيال»

خيال خارجي «تحقيق الأمنيات».

معاملات متوحدة «غير متكيفة».

معاملات متوحدة «متكيفة».

جـ) الألغاز.

د) تصرفات بناءً على الضلالات.

هـ) الحركات اللا إرادية.

التشنجات.

اللزمات.

الهفوات «منزلق فرويد».

و) أشياء أخرى...

الفئة الثانية: مبرمج بالاحتمالات "neopsychic"

سلوك واقعي:

بالترتيب التالي:

أ) النشاطات

المهن والحرف.

الرياضات والهوايات.

ب) الإجراءات

معالجة البيانات.

التقنيات.

جـ) أشياء أخرى...

الفئة الثالثة: مبرمج اجتماعيًّا "exteropsychic" نوعًا ما

سلوك اجتماعي:

بالترتيب التالي:

أ) الطقوس والاحتفالات.

ب) التسلية.

جـ) العمليات والمناورات

د) الألعاب ومنها:

* ألعاب محترفين «معاملة منزوية».

* ألعاب اجتماعية «معاملة مزدوجة».

هـ) الحميمية.

طبقًا لهذا المخطط فإن الألعاب الاجتماعية التي تمت مناقشتها سابقًا يمكن أن تُصنف على النحو التالي:

الفئة الثالثة: البرمجة الاجتماعية، النقطة دال «الألعاب»، والتي يتفرع منها النقطة II ألعاب اجتماعية.

الحميمية «هي نهاية الخط»، هي التصنيف النهائي، وهي جزء من الحياة الخالية من الألعاب.

يجب أن يشعر القارئ بالحرية في نقد -ولكن ليس بالسخرية- التصنيف أعلاه. فقد تم تضمينه ليس لأن الكاتب مغرم به، ولكن لأنه أكثر وظيفية وواقعية وعملية من الأنظمة الأخرى المستخدمة الآن، ويمكن أن يكون مفيدًا لأولئك الذين يحبون التصنيفات أو يحتاجون إليها.

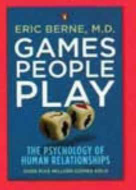




ألاعيب يلعبها البشر

بينما نعتقد أننا نتواصل مع الآخرين، فإننا في الواقع نلعب جميعًا بعض الألاعيب. منذ ستين عامًا أحدث كتاب "ألاعيب يلعبها البشر" ثورة في فهمنا لما يحدث حقًّا في أثناء التفاعلات الاجتماعية الأساسية. بعد أن طبع أكثر من خمسة ملايين نسخة، ما زالت كلاسيكية الدكتور إريك بيرن مذهلة -وكاشفة- كما كانت في اليوم الذي نشرت فيه للمرة الأولى.

نحن نمارس الألاعيب طوال الوقت: الألاعيب الزوجية، ألاعيب السلطة مع رؤسائنا، والألاعيب التنافسية مع أصدقائنا كمسابقات وصف الحالة مثل ("مارتيني" وأنا أعرف طريقة أفضل)، والألاعيب التي يشارك فيها الأزواج الغاضبون مثل "لو لم يكن من أجلك" و"الاضطراب"، وألاعيب المغازلة المفضلة مثل "لعبة الجورب" و"لعبة دعنا نتقاتل أنت وهو".



يكشف الدكتور بيرن عن المؤامرات السرية والمناورات اللاواعية التي تحكم حياتنا الشخصية. لقد أصبح من المعروف الآن على نطاق واسع أن كتاب ألاعيب يلعبها البشر -وهو كتاب متفجر لأول مرة- هو أكثر كتب علم النفس الشعبية أصالةً وتأثيرًا في عصرنا.

تصميم الغلاف: محمود هشام









aseeralkotb.com
contact@aseeralkotb.com
AseerAlkotb
AseerAlkotb
AseerAlkotb